Pubblicazione mensile - Anno IV
NUMERO 50 - AGOSTO 1996

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Rondone 14, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Amministrazione:
Vania Catana
Corrispondènza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Sabrina Daviddi
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Nicola Bartolini Carrassi, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

Come passa il tempo! Be', che dire? Augurazzi! *Il Kappa*

APPUNTI & RIASSUNTI

ASSEMBLER OX

Nel 1997 Compiler Nera e Assembler tentarono di invadere il mondo per conto della Dimensione Elettronica ma, sfortunatamente per loro, la razza a cui appartengono è ipersensibile all'acqua, e un semplice temporale rese inermi le due: radiate dall'Albo delle Routine Guerriere le aliene presero domicilio a casa dei fratelli Nachi e Toshi Igarashi, creando scompiglio nella loro vita familiare e nella città di Nerima, che da quel giorno venne bersagliata dal Consiglio Superiore delle Routine. Per averle aiutate, anche la Routine Giudice Interpreter fu confinata sulla Terra, e in seguito a una clamorosa resa dei conti Compiler Nera e Compiler Bianca (l'originale) si fondono in un unico essere. Anche la Principessa delle Routine, Plasma, cerca di sconfiggere le rinnegate, ma si innamora di Toshi e decide di restare al suo fianco, a dispetto dei sentimenti di Assembler e di Megumi Tendoji, gelosissima fidanzata del ragazzo. Per allontanare Assembler da Toshi, Plasma fa in modo che la rivale in amore diventi un'occupatissima star della scena musicale giapponese, e il suo piano funziona! Di ritorno da una estenuante giornata di lavoro, Assembler fa uno strano incontro al parco: alcune strane ragazze abbigliate in maniera molto particolare si combattono. Quella che le rivolge la parola, dichiarandole guerra, è Nerima Queen!

ISSHUKU IPPAN

E' tornato, è tornato! Non vi preoccupate, non ci eravamo dimenticati di lui, ma nei numeri scorsi lo spazio scarseggiava davvero! Godetevelo finché potete, perché le sue strip iniziano a scarseggiare! Le potreste contare sulle dita di una mano!

CALM BREAKER

Vi era piaciuto l'episodio pilota pubblicato su **Kappa Magazine** esattamente un anno fa, ce l'avete richiesto, e noi ve lo diamo: la serie demenzial-robotica dell'astro nascente Masatsugu Iwase prende il via questo mese, quasi in contemporanea con il Giappone! Buone risate e... fateci sapere ancora *quali* degli episodi pilota vi piacciono di più!

CHANGING FO

E' il **Gigi la Trottola** degli anni Novanta, ma attenzione! Il piccoletto protagonista del manga di Too Nakazaki riserva diverse sorprese inaspettate, di cui non vi diciamo nulla perché tanto fra poco lo leggerete da soli. Fo non ci accompagnerà per molto tempo, dato che la sua pubblicazione nipponica avviene a cadenza... semiannuale! Godetevi quindi questa divertente miniserie, che costituirà l'Ovetto Kinder per qualche mese, nell'attesa dell'arrivo di nuovi talenti, episodi pilota e racconti brevi di grandi autori! Nel frattempo, vi stiamo preparando ottimi servizi e dossier che leggerete sulle pagine di **Anime**, e di cui questo mese vi diamo un piccolissimo assaggio...

...E GLI ALTRI MANGA FISSI?!

Non vi preoccupate! Questo numero speciale ha richiesto più pagine, e lo abbiamo voluto stipare di cosucce interessanti, ma dal prossimo mese tornano anche **Oh, mia Dea!** e **Gun Smith Cats**. Attenzione, però: il manga delle due cacciatrici di taglie di Kenichi Sonoda ci abbandonerà per qualche tempo, appena conclusa la saga di Miss Goldie. Ma non disperino i fan: le gattine torneranno!

DOSSIER
In Giappone è già una serie culto
Tenchi muyoo!
di Andrea Pietroni
Tutte le immagini sono © AIC/PIONEER LDC. INC.

Se la stragrande maggioranza delle opere animate realizzate nel paese del Sol Levante sono facili da classificare in generi ben definiti (soap opera, fantascienza, commedia, orrore...), **Tenchi Muyoo**, al contrario, è quanto di più assurdo sia stato concepito in questo senso: la storia, pur partendo da una base ben definita, a mano a mano che viene svolta ci presenta situazioni e spunti presi da ogni genere narrativo esistente. Questo potrebbe far pensare a una storia totalmente senza senso, ma non è così: ci troviamo di fronte a un mix di situazioni perfettamente orchestrate che riescono a mantenere vivo l'interesse in ogni episodio, per non parlare dell'irresistibile comicità di cui è condita l'intera vicenda. **Tenchi Muyoo** vede protagonista Tenchi Masaki, uno studente del liceo la cui vita si è completamente capovolta dopo l'incontro con un demone in un tempio sulle montagne. Fin qui, la storia è quanto di più banale e già visto possa esistere, ma già dal secondo episodio lo sfortunato ragazzo viene coinvolto in avventure che lo porteranno a rimpiangere la sua normale vita da studente. Anche il titolo rispecchia la realtà in cui Tenchi viene a trovarsi e può essere interpretato in vari modi: letto per intero, il titolo può descrivere il tentativo di Tenchi di ritornare alla vita di tutti i giorni. La traduzione può avere due significati: 'tutto questo non è necessario a Tenchi' oppure 'Tenchi sei inutile', anche se quella più adatta alla storia è sicuramente la prima perché meglio rispecchia lo spirito della serie.

Tenchi Muyoo è nata come una serie in sei OAV (Original Anime Video) ideata da Masaki Kajishima e prodotta della Pioneer (il primo episodio è uscito il 25 settembre del 1992), ma lo smisurato successo ottenuto ha fatto sì che ne venisse subito realizzato un seguito, una serie animata televisiva, un film per il grande schermo, alcuni speciali radiofonici e uno spin-of (parodia delle più classiche 'maghette'), per non parlare degli innumerevoli gadget, videogiochi e CD Rom. Negli ultimi quattro anni, **Tenchi Muyoo** si è guadagnato i primi posti nelle classifiche di gradimento, sia per la serie, sia per la simpatia dei singoli personaggi. La Pioneer, oltre a produrre la prima serie di OAV, ha realizzato diverse produzioni riguardanti **Tenchi Muyoo**, ma non tutte seguono la storia principale e ci sono diverse differenze fra gli OAV, la serie televisiva e i vari spin-of. Vediamole insieme.

Tenchi Muyoo! Ryooki - Prima serie OAV, 6 episodi, dal 25/9/92 al 25/3/93

Questa prima serie è da considerarsi la meglio realizzata dal punto di vista grafico, della storia e dell'animazione.

Tenchi Muyoo! Omatsuri zenjitsuno yoru! - OAV speciale, 25/3/93

Considerato come settimo episodio della serie in OAV, mostra gli eventi dopo la sconfitta del pirata spaziale Kagato e introduce il plot della successiva serie.

Tenchi Muyoo! Sound file - OAV speciale, 25/1/94

Contiene i video clip tratti dalla prima serie e le canzoni dei personaggi.

Tenchi Muyoo! Galaxy Police Mihoshi space adventure - OAV speciale, 25/3/94

Realizzato tra la prima e la seconda serie in OAV, racconta le avventure di Mihoshi, agente della Galaxy Police, e della sua partner Kiyone. Gli altri personaggi sono presenti nella storia come semplici attori.

Tenchi Muyoo! Ryooki - Seconda serie in OAV, 6 episodi, dal 25/9/94 al 25/9/95

Riprende la numerazione dall'ottavo al tredicesimo episodio. Sono meglio sviluppati alcuni personaggi (Washu, Sasami e Ryooki) e ne compaiono di nuovi. Molto curata graficamente, grazie soprattutto all'uso dei riflessi luminosi che rendono i personaggi più graziosi.

Tenchi Muyoo! - Serie televisiva, 26 episodi, dal 2/4/95 al 24/9/95

E' una storia alternativa che reinterpreta gli episodi della serie in OAV. Non esiste nessuna parentela fra Washu e Ryooko, e quest'ultima è un pirata spaziale (e non un semplice strumento nelle mani di Kagato). Kiyone è qui uno dei personaggi principali.

Tenchi Muyoo! In love - Film cinematografico, 20/04/96

Tutti i personaggi sono presenti all'appello, e la storia può essere inserita in qualsiasi punto degli OAV o della serie televisiva.

Mahooshoojo Pretty Samy - Serie OAV, 2 episodi, 25/8/95 e 25/6/96

Un divertente crossover fra **Tenchi Muyoo** e le storie di 'maghette'. Ci troviamo in un mondo alternativo dove Tenchi e Sasami sono fratelli, mentre Ayeka e Ryooko sono compagne di scuola del ragazzo. Sasami si trasforma nella graziosa Pretty Samy grazie ai poteri donatele da Tsunami, la futura regina del regno magico Juraihelm.

Un'antica leggenda narra di un demone imprigionato in una caverna situata sotto al tempio Masaki. Quando Tenchi, studente giapponese nipote del monaco del tempio, rompe accidentalmente il sigillo, si rende conto che la leggenda corrisponde a verità. Risvegliato da un sonno profondo, il demone ha l'aspetto di una graziosa ragazza. Ryoko, questo il suo nome, è furiosa per essere stata imprigionata per 700 anni, e non perde tempo ad attaccare lo sconcertato Tenchi. Una volta calmatasi, Ryooko decide di stabilirsi nella casa del ragazzo: i guai per Tenchi sono appena iniziati. La principessa Aeka, nel frattempo, lascia il pianeta natale Jurai alla ricerca del suo scomparso Omiai (futuro sposo scelto dalla famiglia reale): una volta sulla Terra, si imbatte in Ryooko, sua acerrima nemica perché colpevole della scomparsa del suo amore. Grazie a un raggio sparato dalla sua astronave, Aeka cattura Ryooko e Tenchi per scoprire che fine abbia fatto il suo fidanzato, che 700 anni prima aveva imprigionato Ryooko nel tempio. Sarà Sasami, sorella di Aeka, a liberare Tenchi dalla prigione: grazie a lei, il ragazzo recupererà la spada sottrattagli dalla donna perché appartenuta al suo promesso sposo. Dopo repentini inseguimenti e battaglie aeree fra le astronavi di Aeka e Ryooko, la principessa si ritrova senza astronave: assieme alla sorella è quindi costretta a rimanere sulla Terra, stabilendosi a casa di Tenchi. La convivenza a tre è un vero inferno, e Aeka entra subito in uno stato depressivo. Ryooko, nottetempo, recupera un uovo fra i rottami della propria astronave inabissatasi nel lago, e per dispetto fa credere ad Aeka che il nascituro sia figlio suo e di Tenchi. La verità è naturalmente ben altra: dall'uovo esce uno strano animaletto chiamato Ryooki, che diventa subito amico della piccola Sasami. Dopo aver incrociato lo sguardo del nonno di Tenchi e quello del ragazzo, Aeka viene colta dalla sensazione di averli già conosciuti in passato e inizia a provare affetto per il suo 'padrone di casa'. Una minaccia si sta però avvicinando alla Terra: il potente pirata spaziale Kagato vuole impadronirsi della spada di Jurai. Ryooko, attratta da Tenchi, cerca in tutti i modi di sedurlo e si mostra persino nuda mentre sono a fare il bagno alle terme. Aeka non perde tempo e sfida Ryooko, che risponde evocando uno spirito: il risultato è un grande scompiglio negli stabilimenti termali! A questo punto della storia entra in scena Mihoshi, appartenente alla Galaxy Police: la donna è alla ricerca di Kagato e di Ryooko, e si ritrova presto a vivere a casa di Tenchi. Kagato non si fa aspettare: una volta apparso, dichiara di essere il creatore di Ryooko e la rapisce dopo aver sopraffatto Tenchi e suo nonno. Le ragazze attaccano l'astronave di Kagato, ma Aeka cade in trappola e viene catturata dal pirata. Nel frattempo, Ryooko e Mihoshi si ritrovano in un'altra dimensione, dove incontrano la più grande mente dell'universo: la scienziata Washu rivela a Ryooko di averla creata dopo molti esperimenti genetici. Grazie all'arrivo di Washu, i nostri sconfiggono Kagato e riportano in vita Tenchi. Passata la burrasca, si stabiliscono tutti definitivamente a casa del povero Tenchi, che ora deve tener testa a ben cinque ragazze e a Ryooki. Aeka e Ryooko non fanno altro che provocare il ragazzo e litigare fra loro per i più futili motivi, mentre Washu tenta in ogni modo di fare esperimenti con i geni del povero Tenchi. Nel corso della serie, si svelano anche i misteri che circondano Tenchi (perché è in grado di utilizzare la spada di Jurai?) e quale relazione lega il ragazzo a Yooshoo, il promesso sposo di Aeka. L'uomo si sarebbe sposato con una terrestre, generando la madre di Tenchi. Vista la longevità degli abitanti di Jurai, i 700 anni trascorsi non sono certo molti! Oltre a quella che può considerarsi la serie regolare, troviamo anche uno speciale dedicato a Mihoshi, che ci narra le investigazioni della bionda agente e della sua compagna Kiyone: una sorta di **Dirty Pair** dalla comicità irresistibile. In questo speciale, gli altri personaggi hanno parti che esulano dalla storia reale: Tenchi è un detective, Ryooko è il pirata spaziale e Sasami è la magica Pretty Samy (sulle cui gesta verrà poi creata una storia inedita in due OAV).

Ryooki

Nessun dato è disponibile sulla sua struttura, trattandosi di un mutaforma capace di trasformarsi in quattro modi differenti: astronave, cristallo, umanoide e cabbit (un incrocio fra un gatto e un coniglio). Quest'ultima è la forma che usa più di frequente. E' la compagna di Ryooko e comunica con lei tramite un cristallo posto sulla fronte. Le piacciono le carote ed è una grande amica di Sasami. E' un'altra creazione di Washu.

Ryooko

Età fisica: 17 anni
Età reale: 2017 anni
Altezza: 162 cm
Misure: 81,57,83 cm
Gruppo sanguigno: Sconosciuto
Hobbies: Dormire alla mattina, bere sake alla mattina, fare il bagno alla mattina

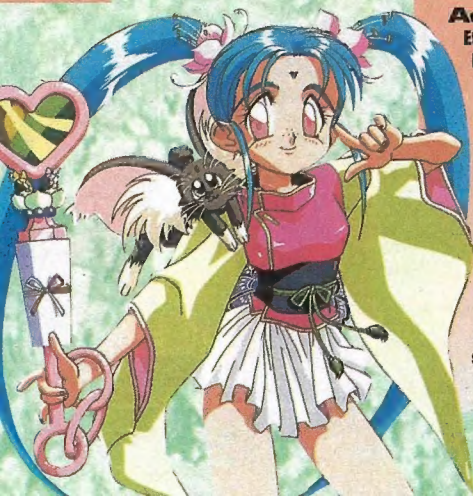
Ryooko è un essere creato in laboratorio dalla scienziata Washu. Responsabile dei disordini su Jurai, si rifugia sulla Terra e viene sconfitta dal nonno di Tenchi. Dopo un sonno di 700 anni, è liberata da Tenchi, presso cui vive.

La serie televisiva ci presenta una diversa continuity narrativa e mostra i personaggi in maniera differente dall'OAV. Sulla strada di casa, Tenchi fa la conoscenza di Ryooko, una graziosa pirata spaziale ricercata dalla Galaxy Police e inseguita dall'agente Mihoshi. Mentre quest'ultima tenta di catturarla, i tre causano una serie di disastri e, alla fine, le ragazze si ritrovano sulla Terra a vivere in casa di Tenchi. Mihoshi, intanto, capta un messaggio di aiuto dall'astronave della principessa Aeka del pianeta Jurai: il mezzo è distrutto in seguito a uno scontro con Ryooko, e anche Aeka è costretta a stabilirsi in casa del ragazzo assieme alla sorellina Sasami. Aeka e Ryooko si innamorano entrambe di Tenchi e, per fare ingelosire la rivale, la pirata spaziale si inventa persino di essere stata messa incinta dal ragazzo. Nel frattempo, entra in scena anche Ryooki, che si unisce al simpatico gruppo di squinternati. Un giorno, Ryooko trascina Tenchi nel tempio Masaki per aprire il sigillo che tiene prigioniero un demone rinchiuso da centinaia di anni. La gelosa Aeka non si lascia ingannare e segue i due, ma inizia presto a litigare con la rivale: così facendo, le due liberano per sbaglio il demone! La creatura si rivela però essere Washu, la più geniale scienziata della galassia. Un altro visitatore entra così a far parte della ormai numerosa famiglia di Tenchi. Mihoshi riceve ben presto notizie della sua partner Kiyone, che l'aveva creduta morta per tutto questo tempo: la ragazza si dirige così sulla Terra per recuperare la collega data per dispersa. Per loro sfortuna, però, il capo della Galaxy Police ordina alle due di rimanere sulla Terra per sorvegliare le attività criminali in quell'angolo della galassia. Alle agenti non resta che trovare un lavoro part-time e continuare a vivere nella piccola casa di Tenchi. Per il ragazzo la pace è così finita del tutto: oltre a dovere sopportare le continue avance delle sue due spasimanti, deve evitare che la casa venga distrutta dagli esperimenti di Washu. L'unica a non creare problemi è Sasami: nonostante l'età, la ragazzina è molto più matura di tutte le altre. I problemi derivanti dalla natura aliena delle ospiti di Tenchi sono infiniti, e le continue visite degli altri membri della famiglia reale di Jurai danno ritmo all'azione. Nonostante la trama 'alternativa', la serie è ben realizzata e può essere considerata una delle migliori per quanto riguarda le animazioni, i colori e il character design.

Tenchi Masaki
Età: 17 anni
Altezza: 165 cm
Gruppo sanguigno: Sconosciuto
Hobbies: Arti marziali
E' l'eroe della storia. Mentre aiuta suo nonno al tempio, libera dai sigilli magici Ryooko, imprigionata da 700 anni. Da quel momento la sua vita cambia radicalmente.

Mihoshi
Età: 23 anni
Altezza: 168cm
Misure: 87,59,89 cm
Gruppo sanguigno: 0
Hobbies: Guardare gli show televisivi, Video game
Mihoshi è un'agente della Galaxy Police giunta sulla Terra per arrestare Ryooko e il pirata spaziale Kagato. Distrutta la sua astronave, si ritrova anche lei a vivere in casa di Tenchi.

MAHOOSHOJOO PRETTY SAMY

Il consiglio del lontano regno magico di Juraihelm deve decidere chi diventerà la regina. La scelta ricade inizialmente su due candidate, Tsunami e Lamia, ma la prima ha la meglio. Per diventare regina, però, la donna deve superare un'ultima prova: grazie ai suoi poteri magici dovrà fare qualcosa di grandioso, così da ottenere il tanto agognato titolo. Tsunami espone così il suo piano: scegliere come campo d'azione la Terra e donare i poteri magici alla piccola terrestre Sasami, che li dovrà usare per il bene della gente. Lamia, inferocita per la decisione del consiglio, medita subito vendetta. Sulla Terra, intanto, facciamo la conoscenza della famiglia di Sasami Kawai: Chihiro, la mamma, è proprietaria di un negozio di musica e adora alla follia il karaoke (nei momenti meno opportuni si lascia andare in concerti casalinghi). Tenchi, in questa serie, è il fratello di Sasami, mentre Ryooko e Aeka sono due compagne di classe del ragazzo: come da copione, le due non fanno altro che litigare per ottenere il suo amore. Mihoshi e Kiyone, infine, lavorano come commesse nel negozio della madre di Sasami. Un giorno, Sasami viene mandata dalla madre a consegnare un CD a domicilio. La ragazzina si dirige così verso la casa dell'acquirente, che si rivelerà essere Tsunami: la donna le conferisce i poteri magici, mentre l'animaletto di supporto Ryooki le dona la bacchetta magica per trasformarsi in Pretty Samy, la paladina della giustizia. Sasami non crede ai suoi occhi e pensa di aver fatto uno strano sogno, ma ben presto si accorge che questa è la realtà. Lamia, intanto, prende di mira Misao, l'amica del cuore di Sasami, e manda il servitore Lumiya (un pappagallo capace di assumere le sembianze di un ragazzino) trasformare la ragazzina in Pixy Misa, la bionda avversaria di Samy. Mentre Aeka e Ryooko litigano - come al solito - per l'amore di Tenchi, Misa le trasforma in due mostri Love Love. Sasami, presente alla scena, al grido di «Pretty mutation magical return» si trasforma in Pretty Samy e sconfigge i due mostri, riportando così le due ragazze alla loro forma reale. Misa batte in ritirata e si ritrasforma nell'ignara Misao, mentre Lamia, in preda a una crisi isterica, distrugge la sua stanza e se la prende con il suo servitore.

TENCHI MUYOO! IN LOVE

Il super criminale Kain sfugge alla Galaxy Police e si dirige verso il sistema solare, ma una volta arrivato nei pressi dell'atmosfera terrestre scompare nel nulla. A casa Masaki, intanto, Tenchi sta mostrando ad Aeka, Ryooko e Sasami, un vecchio film di quando sua madre e suo padre andavano al liceo. Durante la visione, però, l'immagine della madre del ragazzo inizia a scomparire, così come lo stesso Tenchi. Washu fornisce una sua ipotesi sulle cause dell'accaduto: la madre di Tenchi è stata uccisa da qualcuno in grado di viaggiare nel tempo! Per scoprire la verità, Tenchi e gli altri decidono di tornare al 1970, mentre Washu rimane nel 1996 per analizzare i dati e trovare una soluzione al problema. Giunti nel passato, i nostri eroi si infiltrano nella scuola dei genitori di Tenchi e aspettano che succeda qualcosa. Mentre Tenchi cerca il modo di proteggere la madre, appare la Galaxy Police alla ricerca del criminale disperso. Tutto diventa improvvisamente chiaro: per non cambiare gli eventi, i ragazzi dovranno fermare Kain. Il film svela finalmente qualcosa sulla madre di Tenchi e, nel finale, ci trasporta in un turbinio di azione ed emozioni. La pellicola ci offre naturalmente anche le consuete scaramucce fra Ryooko e Aeka (il povero Tenchi si difende costantemente dall'invadente amore di entrambe), la storia è ben svolta e i personaggi risultano molto espressivi. L'animazione è veramente di alto livello e non sono stati utilizzati effetti al computer (ne sono pieni molti film giapponesi realizzati in questo periodo) che spesso rendono molto fredde certe scene. La vera sorpresa è però la colonna sonora, affidata allo statunitense Christopher Franke (già autore della colonna sonora del telefilm Babylon Five). Anche la Berlin Symphonic Fim Orchestra (reduce anch'essa dalla serie fantascientifica americana) esegue magistralmente tutti i brani. Quello di Tenchi Muyoo è un bel film che farà felici i fan della serie, ma anche tutti quelli che amano l'animazione giapponese.

Aeka

Età fisica: 20 anni
Età reale: 720 anni
Altezza: 161cm
Misure: Sconosciute
Gruppo sanguigno: A
Hobbies: Té, danzare

E' la principessa di Jurai, ed è giunta sulla terra alla ricerca del suo fratello e fidanzato disperso nello spazio. Odia profondamente Ryooko, perché è stata la responsabile della perdita del suo amato. Innamoratasi di Tenchi, è in costante conflitto con Ryooko per conquistarsi l'amore del ragazzo. Ha un carattere capriccioso, dovuto alla sua levatura sociale.

Washu

Età fisica: 12 anni
Età reale: Oltre 20000 anni
Altezza: 133 cm
Misure: Sconosciute
Gruppo sanguigno: B
Hobbies: Costruire DNA, Mischiare sostanze scientifiche.

E' la più abile scienziata dell'universo e ha oltre 20.000 anni. E' colei che ha creato Ryooko e Ryooki. E' continuamente impegnata nel creare folli esperimenti e nel fare calcoli al computer. Non va molto d'accordo con Tenchi.

KAPPA

WISH!

Fantastico, Giappone, 1996
© CLAMP 1996
Kadokawa, 198 pgs, ¥ 600

Un delizioso angioletto è rimasto impigliato nel ramo di un albero ed è minacciato da un brutto corvo. Shuichiro Kudo lo salva e, per affetto o riconoscenza, questi lo segue fino a casa. La creatura, capace di raggiungere l'età adulta quando l'occasione lo richiede, si incolla al giovane ricalcando un vecchio stereotipo del fumetto giapponese (ma non solo). Il suo problema più grande? La crudeltà degli uomini, che mangiano uova e uccidono indifesi pesciolini per cibarsene. Nessuna gelosia, nessun rancore, solo un po' di sano istinto vegetariano per un manga senza troppe pretese. CLAMP non ha abbastanza rispetto per i propri fan: questo atipico gruppetto di autrici è capace di scrivere e disegnare meravigliose saghe come **Tokyo Babylon**, ma non ha scrupoli nel dare alle stampe storie insignificanti come questa. Elemento di spicco del gruppo, Nanase Okawa (già sceneggiatrice di **RG Veda**) sembra non reggere il ritmo frenetico a cui si è sottoposta: il fatto che **Wish!** si indirizzi a un pubblico di adolescenti (come il più interessante **Rayearth**) non significa che debba rinunciare a una narrazione originale e intrigante. Per una volta non rimarremo neppure incantati dallo stile intrigante di Mokona Apapa, visto che il tratto di Mick Nekoi non è altrettanto suggestivo, e che i contributi grafici di Satsuki Igarashi (nonché della stessa Okawa) sono quasi impercettibili. Non mancano comunque i combattimenti 'energizzati', così come l'eterna lotta tra il bene il male, qui trasformata in una deludente farsa. **MDG**

RANMA 1/2

Commedia, Giappone, 1996
© 1986 Rumiko Takahashi
Shogakukan, 190 pgs, ¥ 400

Quando una serie si conclude, si è sempre colti da grande tristezza, e con **Ranma 1/2** viene decisamente a mancare uno dei fumetti più divertenti del panorama nipponico. Grazie alla copertina riprodotta qui a fianco, si potrebbe tranquillamente immaginare a quale lieto fine arrivi la storia, ma la bella illustrazione di Rumiko Takahashi non rispecchia necessariamente la realtà dei fatti. Sebbene l'episodio finale sia quanto di più comico sia mai scaturito dalla mente della principessa dei manga, il susseguirsi degli eventi che lo precedono sono al contrario molto drammatici. Ranma e gli altri si trovano a combattere i loro più pericolosi nemici, che hanno mischiato e raccolto l'acqua delle fonti magiche (le stesse acque che trasformarono i nostri eroi) per portare all'età adulta il loro principe Saflan. Akane, per salvare il ragazzo che sta per essere sopraffatto da Saflan, cade vittima di un incantesimo e viene trasformata in una bambolina. Ranma cercherà in ogni modo di riportare la ragazza alla sua forma originale, e per farlo si ritrova a combattere contro il principe divenuto adulto, e molto più potente di prima! Ranma riuscirà a salvare la sua Akane? Riuscirà a trovare il modo per non trasformarsi più in ragazza? E l'immagine della copertina è poi così esplicita come sembra? Naturalmente non sarò io a svelarvelo, visto che non vorrei rovinare a nessuno la sorpresa di leggere la storia sulle pagine di **Neverland**. Comunque, state in guardia, perché al momento opportuno vi divertirete come non mai (prima di quanto possiate immaginare, miei cari, visto che entro dicembre il nostro 'mensile' diventerà un... quindicinale!). **AP**

TENCHI MUYOO! RYOOKI

Commedia, Giappone, 1995
© Okuda/AIC/Pioneer LDC, INC.
Kadokawa, 188 pgs, ¥ 560

Visto il successo ottenuto dalla prima serie in OAV, il passaggio dall'animazione al manga è stato più che naturale per **Tenchi Muyoo!** L'artista prescelto per il lavoro, Hitoshi Okuda, è rimasto estremamente fedele al tratto originale: nel disegnare i personaggi si è impegnato a tal punto da risultare addirittura più bravo del character designer. La storia, poi, si allaccia esattamente alla fine della prima serie animata: le prime tavole ci mostrano un riassunto per i 'novizi' che termina con la sconfitta del pirata spaziale Kagato (per maggiori dettagli, vi rimando al dossier pubblicato in questo numero di **Kappa**). Da qui in poi, la trama prende una piega assolutamente imprevedibile: il manga ci regala infatti una sorta di 'storia parallela' diversa da quella animata. Mentre la vita dei nostri protagonisti (Tenchi, Aeka, Ryooko, Sasami e Washu) riprende il suo normale corso (o quasi), nello spazio qualcuno trama subdolamente contro Ryooko. Visti i tanti nemici della donna, non sembrerebbe certo una novità, ma chi vuole la sua morte è questa volta una sua perfetta copia! Giunta sulla Terra, la falsa Ryooko ingaggia un combattimento con la vera, ma ben presto viene sconfitta. Come se non bastasse, la replicante si dimentica per quale motivo si trovi sulla Terra! In realtà, la ragazza era guidata da Yakage, un nuovo nemico che ha tutte le intenzioni di distruggere Tenchi. Non importa conoscere il cartone animato per amare un fumetto simpatico e frizzante come questo: un sicuro successo di cui sentiremo ancora parlare. **AP**

SHONENTACHI NO ITANATSU - MELODY OF JENNY

Guerra, Giappone, 1996
© Tsukasa Hojo
Shueisha, 216 pgs, ¥ 400

Dopo aver terminato le avventure di **City Hunter**, che lo hanno tenuto legato al genere poliziesco per numerosi anni, sembra proprio che il bravo Hojo abbia sentito il bisogno di aria nuova. L'autore è sempre molto produttivo, eppure non ha ancora inaugurato nessuna nuova serie regolare: negli ultimi tempi, infatti, hanno visto la luce solo tante storie brevi dagli argomenti più disparati. **Shonentachi no Itanatsu** è la sua più recente fatica, uscita in Giappone esattamente un mese fa. Il volume si presenta suddiviso in tre short story ambientate durante la Seconda Guerra Mondiale: oltre alla bellezza dei disegni, che ricostruiscono le atmosfere di quei giorni terribili, tutti e tre i racconti - nessuno escluso - colpiscono dritti al cuore. In **Aozora no hate... - Shonentachi no Senjoo**, Junpei corona il suo sogno di diventare un pilota di caccia come il fratello maggiore, ma il destino beffardo lo sceglie perché sia un kamikaze. Nella seconda storia, che dà il titolo al volumetto, i protagonisti sono alcuni bambini orfani di guerra che riescono a sopravvivere grazie all'aiuto di un americano disposto perfino a morire per loro. Nell'ultima storia, forse meno drammatica rispetto alle precedenti, il protagonista è un giocatore di baseball in procinto di essere 'acquistato' da una squadra americana. I suoi sogni di sportivo stanno per essere così realizzati, ma la guerra vanifica senza pietà le sue speranze. Tsukasa Hojo è un maestro, e lo dimostra spaziando con grande disinvoltura da un genere all'altro. Sino a ieri divertiva, oggi commuove. **BR**

KAIKETSU JOKI TANTEIDAN - STEAM DETECTIVES

Fantascienza, Giappone, 1996
© Kia Asamiya
Shueisha, 200 pgs, ¥ 400

...E alla fine Kia asamiya riuscì nel suo intento! Queste potrebbero essere le parole di presentazione del nuovo lavoro del papà di **Assembler OX**, **Compiler**, **Dark Angel** e **Silent Möbius**. Ci troviamo di fronte a un'interessante serie fantascientifica di ispirazione verniana, con le premesse di una detective-story anni '40 e le ambientazioni verniane che hanno ispirato cartoni animati come *Giant Robot* o il miyazakiano *Laputa*. Siamo in piena paleo-fantascienza, e il titolo **Steam Detectives** (investigatori a vapore) contiene in sé l'intera essenza di questo curioso manga. Pur disegnando con la pulizia grafica raggiunta in **Assembler OX**, Asamiya muta ancora una volta il suo stile (restando comunque riconoscibilissimo) e lo rende più adeguato al tono della storia da narrare: i protagonisti sono poco più che ragazzini, e le proporzioni fisiche di tutti i personaggi comprimari sono ridotte, in modo da richiamare ai lettori le prime storie di robot giapponesi, da *Tetsuwan Atom* a *Tetsujin 28*. E l'impressione che si ha leggendo il volumetto in questione è proprio quella di avere tra le mani un fumetto classico disegnato da un autore dei nostri giorni. Davvero molto interessante. **Steam Detectives** trasuda la smania dell'autore di fare qualcosa di simile, e rappresenta probabilmente un suo castello in aria chiuso nel cassetto da qualche tempo, date le continue citazioni, ammiccamenti e riferimenti alle serie animate del passato a cui Asamiya (soprattutto grande fan di *Thunderbirds*) è affezionatissimo. Incluse nel prezzo, atmosfere da *Batman* (quello dei nuovi cartoni animati), massicci robottoni 'a pentola' e pieni di bulloni, professori pazzi old-style impegnati a conquistare il mondo, ispettori con l'impermeabile e... l'ispettore Gadget da vecchio e con i baffi?! E' già uscito anche il secondo volume. **AB**

B'T X

Azione, Giappone, 1995
© Masami Kurumada
Kadokawa, 182 pgs, ¥ 520

Dopo lo straordinario successo di **Saint Seiya**, Masami Kurumada era improvvisamente scomparso dal panorama fumettistico giapponese. **Silent Knight Sho**, bruscamente interrotto al secondo volume, aveva persino compromesso il suo rapporto con la casa editrice Shueisha, poco incline agli insuccessi. Oggi, altrettanto improvvisamente, Kurumada torna alla ribalta sotto l'aggressivo marchio della Kadokawa Shoten (sulla rivista "Shonen Ace"), supportato da un cartone animato nuovo di zecca e da una massiccia produzione di gadget. **B't X** non ha nulla di più (ma neanche nulla di meno) rispetto alle storie dei cavalieri di Athena: è ancora una volta un fumetto d'azione, giocato su rapporti chiari, dialoghi semplici e tanta, tantissima azione. Kurumada si ripropone immutato alla nuova generazione e, ancora una volta, dedica più energia al design delle armature piuttosto che alla psicologia dei personaggi. Teppei e Kotaro, due fratelli che ricalcano le sembianze di Pegasus e Andromeda, sono costretti a separarsi ancora ragazzini, per ritrovarsi solo dopo cinque anni: un tempo sufficiente a Kotaro per diventare uno scienziato di fama mondiale, e a Teppei per divenire un valoroso combattente grazie agli allenamenti di Karen la sfregiata. Il cartone animato segue piuttosto fedelmente il manga sia nella caratterizzazione grafica dei personaggi (a cui non partecipa purtroppo Shingo Araki), sia nella storia (che si apre proprio con il rapimento di Kotaro da parte di Aramis e del crudele Metal Face, suo scagnozzo). Piuttosto che rinnovarsi, Kurumada ha preferito lasciar passare qualche anno, così da riuscire a riciclarsi: ottima scelta di marketing, non c'è che dire, decisamente più discutibile dal punto di vista autoriale. **MDG**

JOJO NO KIMIYONA BOKEN - G

Azione, Giappone, 1996

© Araki & Lucky Land Com.

Shueisha, 192 pgs, ¥ 400

Una serie che continua ininterrottamente da dieci anni è sempre un punto d'onore per un autore. Quelli che sono riusciti a fare una cosa del genere si contano sulle dita di una mano, in Giappone, eppure esistono. Uno di questi è Hirohiko Araki con il suo **JoJo**. Perché allora presentiamo su queste pagine ricche di novità il 47° volumetto di una serie in corso? Perché, come sapranno i lettori di **Action**, **Le bizzarre avventure di JoJo** non è composto da una serie, bensì è una saga generazionale suddivisa in più parti, ognuna ambientata in un periodo storico differente, il cui unico denominatore comune è il protagonista: un membro (ogni volta differente) della famiglia Joestar. Siamo così giunti alla quinta serie, ambientata nel 2001... in italia! Il nuovo oggetto della ricerca dei nostri eroi è un certo (o una certa?) Shiobana Haruno, il cui albero genealogico sembra avere punti molto misteriosi. Pensate lo stupore di una persona che cerca un (o una?) ragazzo/a giapponese e si trova di fronte a un ambiguo individuo biondo, con poteri strambi legati alla... gommosità, dall'atteggiamento schivo e tutt'altro che pacato! Per l'occasione (il nuovo JoJo si chiama Giovanna Giorno!), la copertina sfoggia una grande 'G' al centro, e le bande superiore e inferiore non riportano più la scritta ripetuta JOJO, ma... GIOGIO! **Tutto da leggere! AB**

RG VEDA

Fantasy, Giappone, 1996

© CLAMP

Kadokawa, 252 pgs, ¥ 520

La profezia si è compiuta, Ashura-Oh si è svegliato... Il bellissimo, androgino dio ha iniziato la sua opera di distruzione. La battaglia infuria e l'ultimo atto, il combattimento fra Yasha e Taishakuten, è ormai inevitabile. La prima vittima è un giovane ucciso dalla versione dibolica di Ashura. Taishakuten elimina Karura-Oh, mentre Kendappa-Oh, schieratasi dalla parte di Taishakuten, uccide la sua più cara amica Shoma e poi si suicida. Anche l'ultima e segreta parte della profezia sta per avverarsi: Yasha dovà morire per mano di Ashura, ma i sentimenti che legano i due sono troppo forti e, in un momento di lucidità, Ashura si trafigge con la propria spada. Ashura non muore, ma rimane in animazione sospesa all'interno di una struttura organica che lo mantiene in vita. Per risvegliarlo dal suo stato catatonico, Kujaku, il più misterioso dei personaggi di **RG Veda**, si suicida di fronte a lui. Ashura si risveglia tornando finalmente quello di sempre, ma di tutta la compagnia gli unici sopravvissuti sono loro due. **RG Veda** può essere considerata senza paura di smentita l'opera più bella e articolata dell'intero universo CLAMP. La cura nel disegno, nell'ambientazione, ma soprattutto nella storia fanno di questo manga il manifesto della loro bravura. La loro abilità di narrazione lascia le vicende avvolte nel mistero fino all'ultimo: solo in questo decimo e ultimo volumetto, per esempio, la figura del dio Ashura-Oh assume contorni più definiti. Si può affermare con una buona dose di certezza che si tratta di un ragazzo, decisamente effemminato, ma pur sempre un ragazzo. **BR**

DRAGON LEAGUE

Azione, Giappone, 1994

© Takashiro

Shueisha, XXX pgs, ¥ 500

Il disegno è a dir poco accattivante, l'ambientazione è onirica come in un fumetto fantasy, gli alieni sono così tanti - e di tante razze diverse - da far impallidire il miglior regista di fantascienza... Eppure **Dragon League** è un fumetto che tratta semplicemente di calcio! Un unico volume autoconclusivo per raccontare le gesta di Amon Celot, attaccante dei Kretonia Cosmos che ha come unica fede il pallone. La trama non esiste, ma, in fondo, quando la domenica pomeriggio ci sediamo in poltrona a guardare una partita, poco ci importa di sapere qualcosa della vita privata dei calciatori che scendono in campo. Questo fumetto non fa eccezione, va sfogliato con lo stesso spirito. La partita che viene giocata sotto i nostri occhi è spettacolare, sulla scia di molti cartoni animati sportivi giapponesi, e il caleidoscopio di razze che ritroviamo nei due team in lizza è sempre protagonista di continui colpi di scena. Se vogliamo, infine, non manca neppure un certo realismo: le partite, infatti, sono spesso all'ultimo sangue, come accade da anni negli stadi di tante città italiane. **BR**

Mr. CHILDREN

Pop, Giappone, 1996

© Mr. Children

52:24 min, ¥ 3.000

In Giappone non esistono solo gli 'idol', cantanti usa e getta in un mercato in continua evoluzione. Il pop ha da tempo lasciato i sobborghi londinesi per sbarcare nel resto del mondo, compreso Tokyo, dove i **Mr. Children** (all'anagrafe Kazutoshi Sakurai, Kenichi Tahara, Keisuke Nakagawa e Hideya Suzuki) da qualche anno la fanno da padrone. Fratelli adottivi degli Oasis, i quattro musicisti giapponesi guardano ai Beatles pur mantenendo forti radici nella tradizione nipponica: il loro modo di suonare è pulito e armonioso, gli arrangiamenti di Takeshi Kobayashi sono ricchi, e la melodia regna sempre sovrana. Quattordici brani di chiara atmosfera, tra cui merita una particolare citazione **Hana - Mèmento mori**, da cui è stato tratto il primo singolo dell'album. **MDG**

SETTEMBRE

KAPPA MAGAZINE 51

17x24, 128 pp, b/n e col., lire 6.000

Gun Smith Cats, capitolo finale! Si conclude la saga di miss Goldie, e le nostre gattine al tritolo ci danno appuntamento al prossimo anno. In **Oh, mia Dea!** Keiichi cambia sesso, mentre arriva Tol Bator... l'ex di Urd! In **Calm Breaker** Sayuri dovrà proprio vedersela con la sua nemesi americana, la biondissima Sally, mentre **Assembler 0X** giunge al confronto finale con Nerima Queen! **Reportage dal Giappone firmato Kappa boys**: interviste a Naoko "Sailor Moon" Takeuchi e Masatsugu "Calm Breaker" Iwase, gli episodi di **Shoot** e nuove curiosità su **B't X** (la nuovissima saga di Masami "Saint Seiya" Kurumada).

STARLIGHT 48

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Si concludono le vicende lasciate in sospeso nello scorso numero di **City Hunter**: il nostro cacciatore preferito si muove nello sfavillante mondo del gioco d'azzardo. Nel secondo episodio, invece, ad aver bisogno della sua protezione è un bella e giovanissima cantante (idol) assediata dai troppi fan e da paparazzi senza scrupoli.

NEVERLAND 42

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Akane sarà pure tanto carina, però è completamente negata per la ginnastica ritmica! D'altra parte, la sfida con Kodachi sta diventando per lei una questione d'orgoglio personale, soprattutto da quando la ragazza le ha distrutto la camera durante una sfida notturna. Una dolorosissima storta impedirà ad Akane di prendere parte al 'combattimento' di ginnastica ritmica, ma **Ranma** è già pronto (o pronta?) a sostituirla.

ACTION 35

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Mentre si svolge lo scontro finale tra il piccolo Iggy e il famelico guardiano di Dio, Pet Shop, **JoJo** e gli altri si ritrovano con il redivivo Kakyoin, appena uscito dall'ospedale per l'operazione agli occhi. Ma l'atmosfera si fa subito cupa, perché sul cammino del gruppo, ormai a destinazione, si para l'inquietante fratello di D'Arby... Un vero e proprio 'giocatore' di professione che catapulterà i nostri eroi... nell'universo dei videogiochi!

TECHNO 29

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

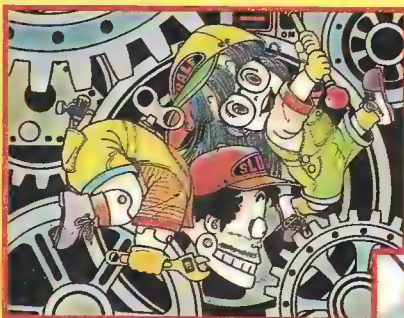
Il peggior nemico di Blue è entrato in scena, e il nostro eroe dovrà mettercela tutta per riportare l'ordine nelle strade. In un universo segnato da un'involuzione degna del peggior dopobomba, tornano alla ribalta gli elementi che hanno portato al successo il mitico **Ken il guerriero** (prossimamente redivivo sotto la stella del fumetto italiano) e il formidabile Tetsuo Hara. Un unico avvertimento: **Cyber Blue** non è un manga per femminucce!

MITICO 28

15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

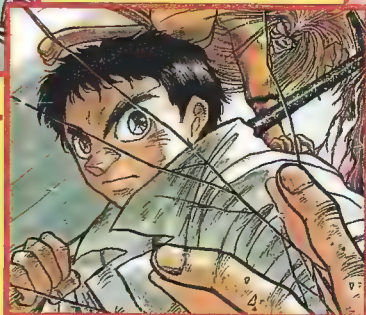
Battute finali per la scampagnata di **Lupin III** & Co. a Yappland, dove i famelici omini dentuti ci salutano con un... morso definitivo! E intanto inizia un nuovo **FILM A FUMETTI** del nostro ladro, questa volta ambientato a Bad City, dove il pericolo si annida in ogni vicolo, a ogni angolo di strada. Diffidate di quel barbone! State attenti a quel bambino! Occhio a quella vecchiett...

★ MANGA STAR COMICS ★

quattro anteprime da sogno!

NOVEMBRE

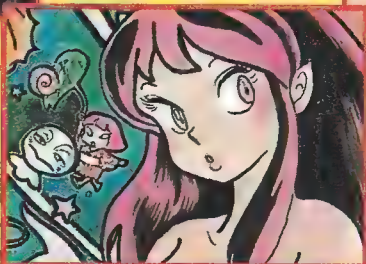
Preparatevi tutti a ridere con Dr. Slump & Arale, la brillante serie di Akira "Dragon Ball" Toriyama che approderà su MITICO! Gli abitanti del Villaggio Pinguino vi aspettano per raccontarvi straordinarie avventure!

GENNAIO

Le pagine di TECHNO sono pronte a ospitare finalmente i nuovi episodi di Ushio & Tora, l'avvincente saga di Kazuhiro Fujita: un ritorno che i manga fan attendevano con ansia! Le condizioni di Ushio sono critiche, ma la lancia della bestia ha ancora sete di sangue!

MARZO

Collezionisti e appassionati stiano all'erta: la Star Comics è lieta di presentare l'incredibile ritorno di... Ken il guerriero! Una nuova edizione fedele all'originale per volumi mensili da 192 pagine che vanteranno nuove traduzioni, nuovi adattamenti e... una lettura alla giapponese!

MARZO

Concluse le saghe fantasy di Kodansha, YOUNG si trasforma per ospitare i nuovi episodi di Lamù! La serie culto di Rumiko "Ranma 1/2" Takahashi ritorna finalmente in edicola sotto il marchio della Star Comics, e la 'principessa dei manga' è già pronta a sbarcare nel nostro paese!

YOUNG 28

15x21, 128 pp, b/n, lire 4.500

Pendragon: Lancelot è posseduto dal demone Takuto-Tenno, e si prepara ad attaccare la famelica Korin, mentre i Quattro Spiriti si occupano di Arthur. **3x3 Occhi**: Pai recupera la memoria, e finalmente Yakumo e Khan possono uscire dalla sua mente. E finalmente il piano della Signora Huang Shun Li si delinea! **Rayearth 2**: Hikaru conosce il misterioso Lantis e il suo triste passato, mentre i guerrieri di Oötozam si preparano alla conquista.

DRAGON BALL 35 e 36

12x18, 128 pp, b/n, lire 3.300

Goku torna in sesto grazie alle cure di Vegeta. I nostri eroi indossano le armature dei saiyan per affrontare Freezer, ma il malvagio alieno si trasforma in un gigante! Un nuovo desiderio, intanto, viene espresso da...

SAILORMOON 16

15x21, 64 pp, b/n e col., lire 3.200

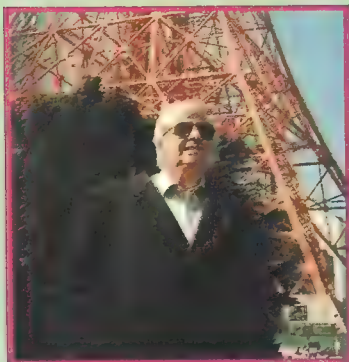
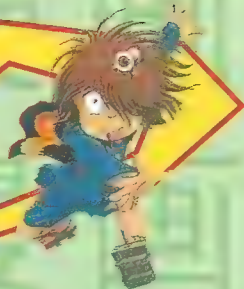
Anche Sailor Mercury è stata rapita dai misteriosi nemici del regno della Luna Nera. **Sailor Moon** è disperata. Sembra che questa volta il nemico sia veramente imbattibile! Intanto, la piccola Chibiusa sembra aver conquistato la simpatia di Bunny. Chi è Chibiusa realmente? Da dove arriva? Ma soprattutto quale sarà la prossima guerriera che il Regno delle Tenebre ha intenzione di rapire?

STORIE DI KAPPA 24

15x21, 144 pp, b/n, lire 5.000

E' tornato! Più famelico di un velociraptor, più distruttivo di Godzilla, più vorace dello squalo, più simpatico di... tutti! E' il mangasauro preferito degli anni Novanta, la proposta più innovativa del panorama nipponico! **Gon** torna in Italia con il quarto volume: preparatevi a ridere!

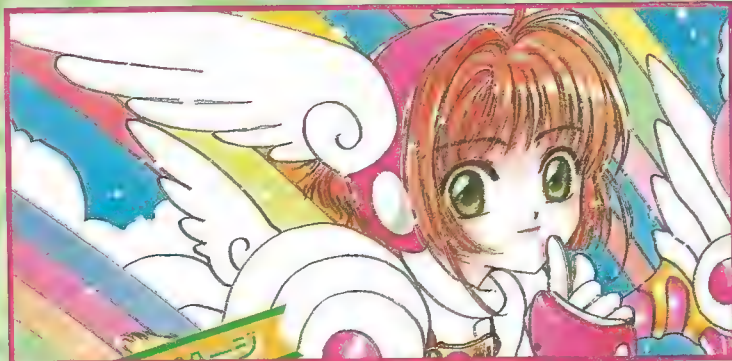
KAPPA 100%

I quattro Kappagaùrri hanno costruito il Kappa-building? Ma no! La foto è stata skattata a Jinbocho, il quartiere della Shueisha e della Shogakukan. Per tutti quelli che ne hanno fatto richiesta (che masochisti!), il 50° numero di **Kappa** vi mostra i faccioni tortellineschi dei Kappa boys. Da sinistra a destra: Andrea Baricordi, Barbara Rossi, Massimiliano De Giovanni e Andrea Pietroni! Contenti?

E tanto per aggiungere carne al fuoco, da **Kappa** 50 vi giungano anche i saluti del Gran Capo Giovanni Bovini (il nostro editore!) direttamente dalla Torre di Tokyo e dalla nostra comunicatrice ufficiale col Giappone Rie Zushi, qui in kimono tradizionale! Olé! K

Cari carciofini sott'olio (solare), benvenuti alla kappanza totale augustifera, quella che ci vede 'compiere' cinquanta numeri di pubblicazione! Ma come, non vi siete ancora stancati di fumetti e cartoni nippozzoli? No? Be', meglio, perché ho un paio di cosette da raccontarvi al riguardo. Da cosa inizio? Vediamo un po'... Be', sempre meglio parlare dei 'ritorni', sia quelli graditi, sia quelli meno.

Dunque, dovete sapere che, con sommo stupore di tutti, sulla rivista "Comic Gamma" ha fatto la sua apparizione il fumetto **Neo Devilman**, a opera di quella furia fatale di Ken Ishikawa. Che al braccio destro di Go Nagai sia stato affidato il compito di continuatore ufficiale delle saghe dynamiche? Lo sapremo solo in futuro. Per il momento sappiamo che fra i ritorni, questa volta animati, fa di nuovo capolino **Ge Ge Ge no Kitaro**, la (possiamo dirlo, maestro?) vecchissima serie a fumetti grottesk-horror-commedia di Shigeru Mizuki, da cui per l'occasione viene tratta la quarta serie televisiva! La prima fu messa in giro nel 1968, e le avventure di questo marmocchio senza un occhio (o meglio, ce l'ha, ma va a spasso per i fatti suoi!) sono diventate spesso anche film da cinema, per non parlare del fumetto originale che è nato quando io non ero nemmeno un uovo: pensate perciò alla resistenza che ha dimostrato! Ci sorprendiamo per i dieci anni di **Dragon Ball** o di **Lamù**, ma questo qui gira per i tubi catodici da un trentennio! Andatelo a liberare, poveraccio!

Altro ritorno gradito - anche se del tutto inatteso - è quello di un comprimario di zio Godzilla, che per l'occasione appare in un film tutto suo. Si tratta di **Mothra**, la falenona gigante che se la deve vedere con quel brutto ceffo di Death Gidora. La versione zombeska del dragonzo tricefalo? Staremo a vedere... in novembre!

Altro giro, altro gradito (ah, sì?) ritorno. Sparito dalla scena mangosa dopo il clamoroso flop di **Silent Knight Sho**, torna Masami Kurumada con **B'T X**, un fumetto completamente nuovo e diverso dai precedenti. Talmente diverso che sembra di vedere i **Cavalieri dello Zodiaco** a cavallo, mondo Athena! In compenso, questa volta le armature non le indossano i bellocci protagonisti, ma le loro cavalcature... O meglio, le loro cavalcature sono armature da cavalcare... O meglio ancora, sono meccanismi viventi che... Aaargh! In realtà, ve lo dico io, cosa sono: un altro trucchetto per vendere tonnellate di giocattoli smontabili e rimontabili. Il lupo perde il perde il pelo ma non... l'armatura!

E non è finita qui! Al terzo volume si è concluso anche **Rayearth 2**, e così le CLAMP hanno finalmente rivelato (alias: iniziato a pubblicare) il nuovo fumetto di cui avevano sibillinato un annetto fa. Si tratta di **Card Captor Sakura**, che esce sempre sulla rivista Nakayoshi a fianco di **Sailor Moon**. E anche questo si presenta come un nuovo tentativo clampistiko di eguagliare il successo della Naoko Attaccaecuci. Il target ('azz, un termine tecnico! 'spetta che lo ridico: target!) si è abbassato ulteriormente, arrivando praticamente all'altezza delle ginocchia che fanno latte, e questa volta la protagonista è una bimbetta che ne sa a pacchi

di card-game: infatti, i suoi poteri derivano dalle carte magiche (sì, proprio come quelle di Magic!) che conquista di volta in volta. Non so se avrà la capacità di diventare popolare, ma sicuramente farà vendere bene le card che (ri-sicuramente) verranno prodotte a scimmiottaggio del manga. Serie animata in vista? Pò esse, pò esse… Facciamo così: se fate i bravi, vi inizio a dare qualche informazioncina sulla nuova serie di zia Rumiko Takahashi, dato che **Ranma 1/2** è finito al numero 379… O era il 378? Boh! Forse il 417. Be', insomma: sappiate che la pausa di riflessione se la sta prendendo in Messico, dove sta raccogliendo materiale per il prossimo manga. Troppo poco, dite? Oh, be'… Tanto - se le cose vanno bene - potreste perfino chiedere direttamente a lei cosa sta combinando: c'è un 50% di possibilità che la prossima primavera ci raggiunga in Italia. Iniziate a fare gli scongiuri e ad appendere i vostri terubozu alla finestra. Nel frattempo, la nostra Rumikozza avrà il tempo di deprimersi, nel caso venisse a scoprire che esiste un gruppo musicale chiamato **Uruseiyatsura**, a cui era stato chiesto esplicitamente di non usare il nome originale della serie di **Lamù**. Forse arriverà loro una scarica elettrica mentre suonano!

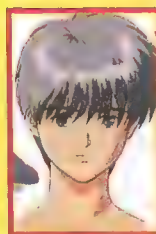
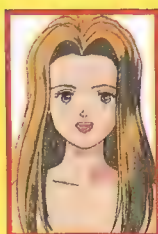
Chi sa bene cosa fa, invece, è quel nippo-italiko di Igort (o Igoruto, come lo chamano in Nipponia), e lo sanno bene anche la Kodansha e Yuzo Takada: il nuovo calendario di **3x3 Occhi** per il 1997 sarà realizzato proprio da eglisestessomedesimo! Fremo (tremo?) nell'attesa di vedere l'abbacinante risultanza! E vai così!

Ho ancora una mezza caterva di robette nuove da raccontarvi, ma lo spazio scarseggia e l'astronauta non galleggia. Perciò vi saluto, andando a vedermi via parabolica la versione televisiva (dal vivo) del fumetto **Hen**, nuova rivelazione della Shueisha. Non è male, anzi, è quasi un buon manga, ma il problema di trasporre in un telefilm una cosa simile è che non troveranno mai una liceale con due palloni da rugby come quelli della protagonista disegnata… A meno che non inizino a cercare sul Siliconis CM120, il pianeta natale di molte dive del momento! Auguro a tutti molti cammelli siberiani. Oaic!

Il Kappa

GAURRO veramente

Certo che i nostri nippo-amici si stanno ingaurrendo man mano che passa il tempo! Ormai intrappolati dalla macchina (inteso nel senso del computer), gli abitanti del Sol Levante si sono fatti sempre più esigenti, e di cose realistike non ne vogliono più sentir parlare! E così, anche i CD ROM si sono dovuti adeguare... e non solo quelli 'normali'! Eccovi qui un bell'esempio di maniacalità espansa. Si tratta di Orgaslave, un CD interattivo per adulti (sé, bbonanotte!) in cui fanciulle scarsamente abbigliate agiscono in un mondo interamente creato in computer grafica... Oops, m'è scappata! Scusate. Volevo dire solo «in computer gra». Chi si occupa di importunarle con tentacoli e schifezzerie? Mostruosità da videogioco! Allucinante! Davvero! K

Siamo nel 1991, un prossimo futuro per Madoka, Kyosuke e Hikaru: i tre ragazzi sono ormai adulti e stanno per prendere le loro strade nella vita. Kyosuke ha già 19 anni, e frequenta l'università. La storia ha inizio quando, recandosi a scuola, il ragazzo ha un brutto incidente e la sua anima viene catapultata nel futuro, a 3 anni di distanza. In questa realtà futura il nostro sfortunato eroe è già un libero professionista in carriera. Seguendo le orme del padre, infatti, Kyosuke ha scelto la fotografia, ma con una specializzazione più avventurosa: lavora come fotoreporter! Nel momento in cui il ragazzo appare nel futuro, il Kyosuke ventiduenne è dato da qualche tempo per disperso in terra straniera, dove si era recato come inviato speciale per documentare una guerra locale.

Anche Madoka ha fatto carriera nello stesso campo dei genitori, e ora è una pianista professionista in età da marito. In Giappone, all'età di venticinque anni si inizia a essere già vecchiotte: la società è ancora piuttosto patriarcale, e se una ragazza non è ancora sposata, la famiglia si rivolge alle agenzie matrimoniali.

Hikaru è il personaggio che ha subito la mutazione più significativa: adesso ha i capelli lunghi, un sorriso da far venire i brividi e studia per diventare una pop star (con l'energia che ha, ce la farà di sicuro). In questo mondo futuro, il nostro Kyosuke si ritrova ad avere a che fare con la scomparsa di Kyosuke-futuro, mentre nel passato Madoka è al capezzale del ragazzo, preoccupata perché non esce dal coma. La sorte di Kyosuke riveste un ruolo di primo piano nella storia, ma ciò che più stimola lo spettatore è la possibilità di curiosare nelle vite di Hikaru e Madoka, ormai adulte.

Il seguito di **Orange Road**, finora pubblicato unicamente sotto forma di romanzo illustrato, è finalmente un film animato: il fascino raggiante della nuova Hikaru, la maturità di Madoka e il destino di Kyosuke rendono il lungometraggio particolarmente invitante, nella migliore tradizione del triangolo più popolare dei fumetti/cartoni animati giapponesi.

Simona Stanzani

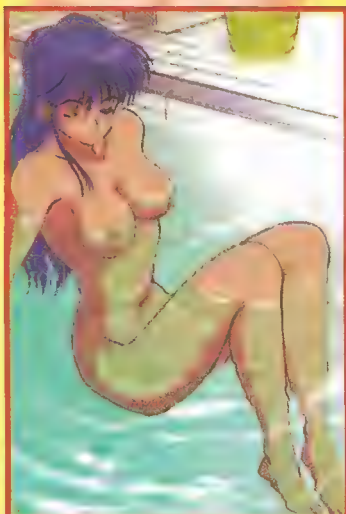
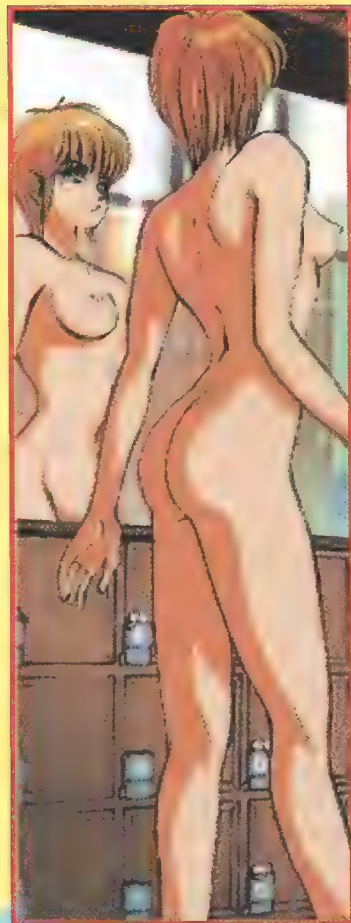
ORANGE NOVEL

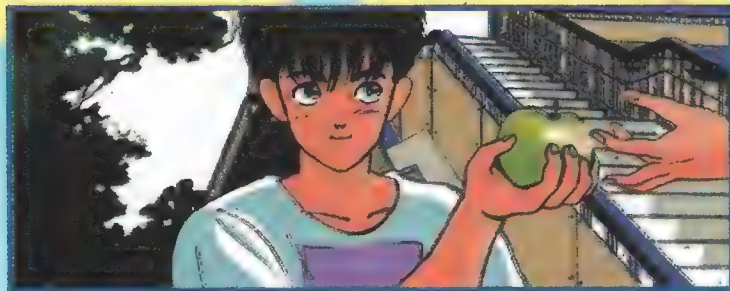
Alcune inedite pin-up a colori, qualche tavola a fumetti che proietta Kyosuke, Madoka e Hikaru nel prossimo futuro, l'entrata in scena di personaggi nuovi di zecca: sfogliando le prime pagine di questi due volumetti, chiunque crederebbe di trovarsi di fronte al nuovo manga di Izumi Matsumoto! In realtà, il seguito di **Orange Road** è uscito un paio d'anni fa sotto forma di romanzo: in collaborazione con Kenji Terada, infatti, il bravo autore giapponese ha firmato la storia che costituisce oggi il plot del nuovo film prodotto per il grande schermo (romanzo che potremo leggere presto anche in Italia...). Nel 1995 è uscito un secondo e (per ora) ultimo romanzo, sempre per la casa editrice Shueisha: Hikaru, stella nascente dello spettacolo, si è trasferita a New York. Tutto sembra procedere per il meglio: Madoka e Kyosuke vivono una bellissima storia d'amore, e la ragazza si diverte a surfare in Internet. Dall'altra parte dell'Oceano, però, una banda di criminali incappucciati rapisce Hikaru. Anita Brussel, fan della giovane pop star, offre mille dollari di ricompensa a chi saprà fornire indicazioni utili sulla sua scomparsa. Madoka prende il primo aereo per New York: è tempo di passare all'azione! **MDG**

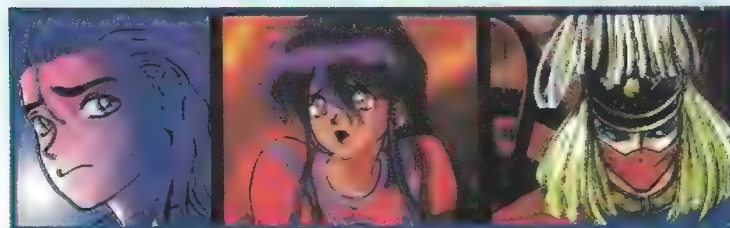
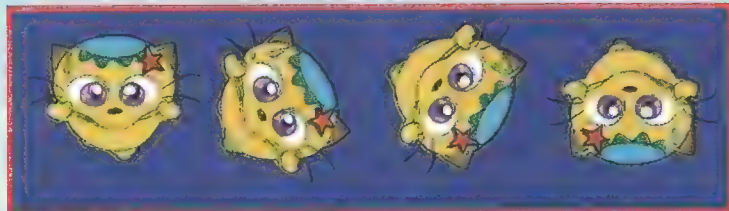
Virtual Madoka XXX

Davvero una bella sorpresa, il primo numero della rivista su CD ROM intitolata "Comic On" (Genesis DPC, 3.800 ¥)! A differenza di quanto precedentemente annunciato, Izumi Matsumoto ha fatto dietro-front e non ha venduto le nuove ventiquattro pagine a colori di **Kimagure Orange Road** alla Shueisha, bensì le ha inserite in questo compact disc da visionare allo schermo del computer!

Nonostante non sia l'unica cosa interessante di "Comic On", è chiaro che l'evento portante della rivista è proprio questo episodio nuovo di zecca di **Orange Road**, ambientato nel 1987, e cioè prima della fine della serie regolare! Insomma, è a tutti gli effetti un episodio mai visto della vita di Kyosuke, Madoka e Hikaru, ed è basato su uno dei soliti spassosissimi scambi di personalità tramite... testata! In breve, Kyosuke e Madoka, dopo una partita a tennis, decidono di andare ai bagni pubblici. Mentre la ragazza entra nello spogliatoio femminile, Kyosuke incontra Hikaru che lo saluta dall'altro lato della strada: per evitare un tragico incidente, i due finiscono per scontrarsi di testa, e le due personalità si scambiano magicamente. Così, costretto dalle circostanze (ma non troppo), Kyosuke entra nei bagni femminili con il corpo di Hikaru. In realtà, l'episodio non è altro che uno stratagemma per mostrare finalmente al mondo le grazie delle protagoniste feminili di **Orange Road**, senza nemmeno tentare di nasconderlo: Madoka assume pose da fotomodella di "Playboy", mentre Kyosuke ammira con gusto il corpo di Hikaru che lo tiene temporaneamente pri-

gioniero. Il caos si scatena quando Hikaru, terrorizzata dal 'coso' che le è cresciuto (in realtà non ha capito di essere nel corpo di Kyosuke), irrompe nei bagni femminili scatenando il caos... e gettando la fama di maniaco sul suo povero senpai. L'episodio è colorato al computer, dando all'occhio un effetto-cartone animato, benché di animazioni vere e proprie non ce ne siano: semplicemente, le vignette appaiono e scompaiono in base a una discreta 'regia', accompagnate da musiche di sottofondo (compresa la sigla originale). Ad arricchire il tutto ci sono le schede e gli schizzi dei personaggi di **KOR**, creati da Matsumoto nel 1984, un'intervista (filmata!) all'autore e altri tre suoi manga: **Apples**, il fanta-distruttivo **Black Moon** e le vignette umoristiche (autobiografiche?) **Kappa to the teacher**.

Andrea Baricordi

APPLES

Un breve episodio di interesse trascurabile, ambientato in un 7Eleven (catena di supermercati aperti 24 ore su 24). Ancora un triangolo, anche se l'attenzione è tutta rivolta al frutto del peccato. Matsumoto ci mostra il protagonista e le due ragazze della sua vita: la prima mangia una mela rossa, la seconda una verde.

KAPPA TO THE TEACHER

Izumi Matsumoto è davvero legato al folletto acquatico della tradizione giapponese! Dopo averci raccontato la sua passione per le auto (avete letto **Starlight** nr. 30?), si concentra ora sull'insegnamento!

BLACK MOON

Matsumoto firma l'episodio con Raita Okura. Un ragazzo viene risucchiato attraverso una porta dimensionale mentre gareggia in auto. La sua ragazza lo segue in un bellicoso mondo del futuro dove grava la leggenda delle due lune nere.

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO CINQUANTA

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO CINQUANTA

Nerima Queen - "Tokyo Kamen Nerima Queen"
da Assembler OX vol. 3 - 1995
Niente pietà per i prepotenti! - "Ijimekko wa Yurushimasen"
da Calm Breaker vol. 1 - 1995
Ed ecco a voi... Fo Hinata! - "Hinata Fo Kareinaru Tojo!?"
da Who is Fow!? vol. 1 - 1995

COPERTINA: Kappa girl, un concentrato dei maggiori personaggi apparsi nei primi 50 numeri di **Kappa Magazine**. Appuntamento con il suo disegnatore su "Tank Girl" e con il volume "Piera degli Spiriti"

CINQUANTA E NON SENTIRLI!

A volte il mondo dell'editoria riserva strane sorprese, come scrivemmo quando approdammo nelle edicole italiane sotto il marchio delle Edizioni Star Comics. Correva l'anno 1992 e nessuno avrebbe mai scommesso su una rivista (dai costi di produzione assai elevati) indirizzata a un pubblico di soli Japan fan, e noi per primi non avremmo mai immaginato che in soli quattro anni il manga potesse uscire dalle mode per entrare a far parte del costume italiano. Siamo arrivati a un traguardo importante, e lo abbiamo fatto uniti nonostante l'armonia dei gruppi sia spesso minata dalla quotidiana convivenza. La passione per il Giappone, ma soprattutto un'amicizia che dura ormai da vent'anni, ci vede oggi rimontare in sella dopo un periodo non particolarmente felice: ognuno di noi attraversa nella propria crescita momenti di grande euforia seguiti da altri più malinconici, e ogni tanto è bene fermarsi a riflettere. Chi ha l'incarico di dirigere una dozzina di albi mensili non dovrebbe tradire la propria umanità, perché ogni rubrica, traduzione, o scelta grafica può mettere a nudo i suoi sentimenti di fronte a un pubblico esperto ed esigente. Come fingere, però, l'indifferenza di fronte al vuoto lasciato da Granata Press? Abbiamo la presunzione di essere amici di molti di voi (di tutti sarebbe davvero impossibile) e quindi preferiamo non mascherarci dietro a qualche frase fatta. Negli ultimi mesi abbiamo dovuto rivedere tutti i nostri progetti, recuperare personaggi abbandonati, intensificare la produzione, accollarci le responsabilità che i fan di Granata pretendono da noi. E' per questo che l'editoriale della 'festa' non guarda solo al passato, ma vuole essere la sottoscrizione di un impegno che rinnoviamo nei confronti di tutti gli appassionati. Non c'è bisogno di aspettare una ricorrenza per rivivere le tappe fondamentali di una rivista (e poi lo fa sempre il buon MML sull'Uomo Ragno), perché abbiamo sempre sotto gli occhi la collezione dei nostri giornalini. Per giudicare la nostra linea editoriale, inoltre, fino a ieri avevamo come unico strumento di verifica il dato di vendita (paragonabile all'Auditel televisivo), mentre oggi abbiamo anche un più gratificante Indice di Gradimento (grazie ai referendum che compilate mensilmente), e di numero in numero stiamo facendo buon uso dei vostri consigli più interessanti. Il nostro recente viaggio in Giappone, poi, ha già dato i suoi frutti. I più maturi riguardano la parte redazionale di **Kappa**, come potete vedere da questo sfavillante numero: nei prossimi mesi vi presenteremo novità importanti come **Lupin III: Dead or Alive**, interviste a Naoko "Sailor Moon" Takeuchi e Masatsugu "Calm Breaker" Iwase, approfondiremo l'analisi su **B't X**, sosterremo l'arrivo di Katsuhiro Otomo in Italia (a Cartoombria, per la presentazione di **Memories**) e spettegoleremo sulle versioni live di **City Hunter** e **Dragon Ball**. Alcuni frutti arriveranno in edicola tra qualche mese (tuffatevi nelle primizie di Manga Star Comics), mentre altri sono ancora in fase embrionale per le nascenti Edizioni Kappa (giochi di ruolo, romanzi e così via). C'è ancora molto da fare... e lo faremo!

Kappa boys

«Ci vuole giorno molto piovoso per annegare papero.»

Charlie Chan

CYBERKAPPA

webmistress@kappa.magazine

Ragnetti e ragnette questa volta passo la palla a Kinkie, mitico maintainer del Villaggio (Globale) Pinguino di prossima presentazione, e Sato 1/2 per parlarvi del/la nostro/a nuovo/a eroe/ina Ranma 1/2! L'articolo che segue è in stile fanfiction, cioè un racconto con protagonisti dei cartoni animati giapponesi inventato dal fan (hobby molto in voga tra tutti i cibernetici che frequentano newgroups come rec.arts.anime (in inglese) o it.arti.cartoni (detto anche IRC). Tra parentesi trovate i commenti che illustrano le azioni dei nostri folli narratori.

Alri simboli strani sono:

:) smiley/sorriso

:p linguaccia/schernita

Bene, mostri Aniba (complimento ufficiale degli adepti di IRC), a voi la linea!

Sato - Grazie! Cercheremo di essere all'altezza :) Ranma è un anime davvero molto popolare nel mondo occidentale. Il celebre acquatransessuale creato dalla geniale mente della divina Rumiko Takahashi (su Neverland da questo mese :P) sta facendo la fortuna della Viz Comics, che ne pubblica negli USA sia il manga, sia la serie animata.

Kinkie - Purtroppo tutte le pagine che presenteremo qui sono in lingua inglese, ma so che qualcuno ha in progetto di farne una in italiano un giorno...

<guarda Sato con aria da furbetto>

S - Iniziamo ovviamente col citare l'editore giapponese di Ranma 1/2, ossia la Shogakukan, che ha una presenza in Internet, e precisamente all'URLo http://www.toppan.co.jp/bookshop/

K - Giusto per dovere di cronaca, visto che lì di Ranma ce n'è ben poco. Anche la Viz ha un suo sito, anche se non e' una meraviglia. Cercatelo all'URLo http://www.viz.com/ C'è persino la possibilità di fare acquisti per corrispondenza! A proposito, consiglio di carattere generale. State molto attenti a quello che inviate via Internet: i numeri di carte di credito possono essere intercettati da persone con intenzioni non proprio amichevoli.

S - Piu` rosea la situazione per quello che riguarda le pagine gestite dai fan. La Mecca è senz'altro The Ranma 1/2 Universe, gestita da T. E. Cardwell. Questo è uno dei siti più completi in assoluto su un personaggio di anime o comic esistenti nel Web.

K - E' aggiornato continuamente, e contiene informazioni sugli episodi (ottime per scoprire le censure a cui lo hanno sottoposto in TV), sui paesi in cui è stato trasmesso, e altre di carattere vario. Contiene inoltre il Who's who and what's what, le descrizioni dei personaggi, della geografia di Nerima e del Dojo dei Tendo.

S - "Ehm... Kinkie... mi sono reso conto che non abbiamo ancora dato l'URL..."

K - "Cosa c'entra URD ? Lo speciale di Oh! Mia Dea e' stato pubblicato sul numero di Kappa Magazine di maggio" (procuratevi l'arretrato).

S (sudando) - "Dicevo... la locazione..."

K - <imbarazzato> Ah, si`: http://iczer1.usacomputers.net/~ranma/ranma.html

S - Questo sito era originalmente noto come The Ranma 1/2 Expanded Homepage. Qui si possono ottenere informazioni anche sugli abbonamenti alla mailing list di Ranma, mantenuta dall'onnipresente Hitoshi Doi.

K - Un uomo, un mito... in pratica il nr. 1 degli otaku all over the Net...

S - Se questo ancora non vi basta, potete raggiungere altri siti imperdibili URLando...

K - RANMA 1/2 FAQ!

S - Kinkie, non prendermi sempre alla lettera... (ricordiamo che nel 'gergo' della rete le maiuscole equivalgono al gridare qualcosa)

K - Ah, scusa <scartabella un po' di documenti> http://www.wot-club.org.uk/RanmaFAQ/

S - Ossia la Ranma 1/2 FAQ (Frequently Asked Questions, domande frequenti e relative risposte) :) Qui potete trovare una descrizione analitica sul manga di Ranma, nomi e caratteristiche di tutti i personaggi comparsi nella serie, psicologia e approfondimenti delle varie relazioni, riassunti per ogni singolo volume (compreso l'ultimo) e altre curiosità davvero interessanti (per chiunque voglia conoscere i retroscena e le varie citazioni da tradizioni giapponesi presenti nel manga).

S - Ai personaggi di Ranma sono dedicati anche dei veri e propri santuari (shrines). Tra questi, Akane http://www.wwnet.com:80/~knisabre/ranma.html

K - Collegandovi a queste altre potrete capire perché quando la dolce Akane è ai fornelli al Tendo dojo regna il terrore!

http://www.csv.warwick.ac.uk/~csuos/akane

http://mir.med.utoronto.ca/akane/akancook.htm

S - Ukyo è una cuoca migliore della piccola Akane, oltre a essere altrettanto carina... :) la ricetta dei suoi okonomiyaki è presso: http://mir.med.utoronto.ca/ukyou/okonomi.htm

K - Continuando a ruota...Tempio di Nabiki: http://students.vassar.edu/~jamarin/nabiki.html

La chiesa di Ryoga Hibiki: http://gondwana.ecr.mu.OZ.AU/~caseawr/

E ancora: http://www.sanctum.com/surfers/joet/ryouga.htm

K - Per i fan della distruttiva ma graziosa cinesina caduta nella sorgente del gatto affogato ecco a voi il santuario di Shampoo... nihao!

http://www.ugcs.caltech.edu/~wildcrdj/shampoo.html

S&K - Ed ecco a voi Ranma 1/2 World: http://www.eee.hku.hk/~h9504367/ranma/ Il megasito nel quale vengono recensite la stragrande maggioranza delle homepage dedicate a Ranma. A ogni pagina viene assegnato dagli utenti stessi un punteggio a seconda del grado di interesse suscitato.

S: Ma se questo ancora non vi bastasse:

http://www.tcp.com/pub/anime-manga/sorted/Ranma/images/

http://www.tcp.com/pub/anime/images/Ranma

http://www.tcp.com/pub/anime/images/jly/shows/Ranma/

K - In questo sito ci sono oltre 3 Giga e mezzo di materiale anime-manga

S - ftp o http://iczer1.usacomputers.net/pub/Anime/Images/Ranma/

Più di 700 immagini archiviate in questo fantastico sito, altamente raccomandato. Segue http://www.lysator.liu.se:4711/

S - Per i riassunti della serie TV potete cercare a:

ftp://remus.rutgers.edu/pub/anime/ranma/ranma-episodes.sum.Z

Le traduzioni delle canzoni originali:

ftp://remus.rutgers.edu/pub/anime/lyrix/ranma

http://www.tcp.com/pub/anime-manga/lyrix/

S - Altro piatto fortissimo è la fanfiction: fans in giro per il mondo che scrivono storie con i loro personaggi preferiti.

K - Le trovate a: http://www.cais.com/wwolf/fanfic/ranmaff.html

ftp://ftp.std.com/archives/anime-fan-works/Ranma/

http://www.hacks.arizona.edu/dnr.html

S - Ci sono anche le traduzioni del manga fatte da fans (in inglese) a: ftp o http://komodo.hacks.arizona.edu/pub/manga/ Potete dilapidare molti quattrini anche andando a: http://elycion.geology.ualberta.ca/~kahm/ranmacd.html Qui ci sono digitalizzate le canzoni originali! Potete ottenere spezzoni di filmati anche a:

http://www.csv.warwick.ac.uk/~csuos/jwz/Quicktime/ranma.html

ftp://server.berkeley.edu/pub/anime/Movies/Ranma/

Attenzione, in alcuni casi sfiorano i 30Mb.

K - Urca! Invece su Usenet (vedi newsgroups, Cyberkappa #2) alt.fan.r-takahashi e rec.arts.anime.misc per gli anglofili, it.arti.cartoni per parlarne in italiano. Se invece volete incontrare i vostri interlocutori dal vivo, potete usare IRC: canali #Ranma! - #Anime! ...e in Italia: #IRC

K - Inoltre a Ranma sono dedicati due Giochi di Ruolo Multiutente: RanmaMUD e` raggiungibile raggiungibile con telnet akane.umd.edu 4000, RanmaMUCK e`: telnet ranma.muck.com 1212

Sato&Kinkie (in coro) - E naturalmente il mitico Villaggio (Globale) Pinguino del quale parleremo prossimamente su Cyberkappa!

Sato 1/2 saotome@mbox.vol.it, autoproclamatosi #1 dei Ranma Fans Italiani.

Kinkie, kinkie@comedia.it, autoproclamatosi fan #1 di tutto il resto

(di Ranma sono il fan #2 :P)

Come sempre consigli e conigli alla Vs WebMistress: cyberkappa@simona.com

URL: http://www.simona.com

CHANGING FO di Too Nakazaki

ED ECCO A VOI... FO HINATA!

DING DONG
MA IN-SOMMA! CHE STA FACENDO, PRESI-DENTE FO?!
CHE TI SUCCE-DE?
CIRCOLO DEGLI AMICI DEL CATCH

VLAM
LE RIPETO CHE DELLE PULIZIE ME NE OCCUPO IO! IO SONO SOLO LA MANAGER DI QUESTO CIRCOLO... LEI E' IL PRESIDENTE!
PANT PANT
NON TI PREOCCUPARE, YUKI! A ME PIACE MOLTO FARE LE PULIZIE!
E POI LO SAI CHE QUELLE DUE SONO TIPE MOLTO ESIGENTI...
PERCHE' DEV'ESSERE PROPRIO QUESTO TIPO IL PRESIDENTE DEL NOSTRO CIRCOLO DEGLI AMICI DEL CATCH?
YUKI CARA, FORSE E' MEGLIO SE TI SPOSTI DA LI'... E' UN PO' PERICOLOSO...
UFF
TAP TAP
LO SAI CHE FRA POCO ARRIVERANNO QUELLE DUE!
THUD

COSA..?!
TAP TAP TAP TAP TAP TAP

TOGLITI DI MEZZO, YUKI! SEI D'INTRALCIO!

BRAAK
OOPS!

NUMERO 1
NUMERO 1
E ANCHE OGGI HO VINTO!
DAN
DAN

VERA-MENTE SONO IO CHE HO VIN-TO!
CALMA, CALMA...
FLIP
FLIP

DI' LA VERITA', FO! SONO STATA IO AD ARRIVARE PRIMA, VERO?
MA CHE DIAVOLO DICI?! SONO ARRIVATA PRIMA IO DI LEI, VERO FO?
ECCO... VERAMENTE... IO NON SO...
FORSE E' ARRIVATA PRIMA AOI...
...MA PUO' ANCHE DARSI CHE SIA STATA CHIHAYA...
HAI VISTO, AOI? TE L'AVEVO DETTO CHE HO VINTO IO!
NON E' ASSOLUTAMENTE VERO! AVANTI, FO! SII SINCERO!
MBLEW!
MMM...
SECONDO ME AVETE VINTO TUTTE E DUE!
OH, NO... ANCORA!
NON MI CONVINCE!

NON LO SOPPORTO! SI COMPORTA COSI' OGNI VOLTA CHE SI TROVA IN UNA SITUAZIONE SCOMODA!
EH EH EH!
E DAI, CHIHAYA! LASCIAMO PERDERE QUESTA STORIA! DOBBIAMO ALLENARCI!

EH EH EH! E CHI LO PUO' DIRE CON CERTEZZA?
E' INUTILE CHE CERCHI DI RIAPPACIFICARCI... ERO ARRIVATA PER PRIMA!
THUP

GRAB
OH!

ARGH!

TANTO, LA GARA DI PRIMA L'HO VINTA IO!

WHAM
E POI MI VIENE A DIRE DI LASCIAR PERDERE... MALEDETTA!
AHIO!
CE L'HA ANCORA CON ME!

ALLORA? HAI DECISO DI RICONOSCERE LA TUA SCONFITTA, CHIHAYA?

QUALE SCONFITTA?!
SLASH

LO SAI BENE CHE SONO LA MIGLIORE!
WHUMP!
THUD
OHI-OHI...

THUD
ACCI-DENTI!

QUELLE DUE NON SANNO PROPRIO PERDERE!

SIA LA SENPAI CHIHAYA, SIA LA SENPAI AOI SONO MOLTO FORTI...
...EPPURE CONTINUANO AD ALLENARSI **TUTTI** I SANTI GIORNI...
PER QUALE MOTIVO VOGLIONO DIVENTARE ANCORA PIU' FORTI?

DAVVERO NON RIESCO A CAPIRLE...
HA QUALCHE IDEA IN PROPOSITO, PRESIDENTE FO?

...E FIN DA BAMBINO AOI E CHIHAYA MI HANNO **PROTETTO** E DIFESO DA TUTTO!
FORSE PERCHE' IO SONO SEMPRE STATO **DEBOLE**...

GIA', E' VERO! VOI TRE VI CONOSCETE **DALL'INFANZIA**!
COME IMMAGINAVO... ERANO GIA' COSI' **VIOLENTE** SIN DA PICCOLE, DUNQUE...
FLOP

EHM...

GUARDACI IN FACCIA!
CHI E' CHE ERA GIA' VIOLENTA DA PICCOLA?
AIUTO...

NO, VI PREGO! NON VOGLIO FARE LO SPARRING PARTNER! AIUTO!
STRUSH STRUSH
E TU VEDI DI TIRARE TUTTO A LUCIDO SENZA FIATARE, INTESI?!
GRRRR
S-SI', CERTO!

GRAB
OH, VEDRAI CHE NON CI METTEREMO MOLTO...
SCUSATEMI... IO AVREI ALCUNE COMMISSIONI DA SBRIGARE...

TAP
TAP

MI PIACE PROPRIO!

Whoooosh
QUESTO MI SEMBRA IL POSTO IDEALE! E' ANCHE SOLEGGIATO!
SI', SIGNORINA!

SSH

KLUNK

MA CHE IDIOTA! L'HAI MANDATA FUORI!

OCCHIO, GENTE! LA PALLA STA VOLANDO VERSO DI VOI!

SHAM

DWAM

SCUSATECI, RAGAZZI!
TAP TAP TAP TAP
VI SIETE FATTI MALE?
...
GASP!
RAKKLE
M-MA VOI SIETE...
SANTO CIELO! LA PALLA SI E' DEFORMATA!
Whooooosh
VOI... SIETE DEL CIRCOLO DEL BASEBALL, VERO?
GRAB
IL VOSTRO CIRCOLO SI SCIOGLIE OGGI STESSO.
MMH
AVANTI! MUOVITI DI PIU'!
COSI', E' COME SE CHIHAYA NON STESSE FACENDO NESSUN ALLENAMENTO!
UGH
HOP!
LA'!
HOPLA'!
COS...?
CRASH

CRASH

SMACK
PORCA MISERIA! MA COSA STA SUCCEDENDO?!
PERCHÈ TUTTO IL CIRCOLO DEL BASEBALL È VOLATO QUI?
STHUMP

HANNO LO SGUARDO VACUO ... MA CHE GLI SARÀ CAPITATO?
BOH...

SCROCK
CRICK
CONSIDERATELO UN SEMPLICE **SALUTO** DA PARTE NOSTRA...

AH AH AH AH AH AH AH!
CHI SEI?
NON VORRETE FAR FINTA DI NON CONOSCERMI...? IN FONDO, QUESTO E' IL CIRCOLO DEGLI AMICI DEL CATCH...
... IL **PRIMO** SULLA **LISTA NERA** DELLA NOSTRA **NUOVA ASSOCIAZIONE STUDENTESCA...**
EHM!
COSA?! NON VENITEMI A DIRE CHE DAVVERO NON AVETE LA MINIMA IDEA DI CHI SIA!
GRATT GRATT
E INVECE TE LO DICO PROPRIO... CHI E' QUESTA?

SI TRATTA DELLA FIGLIA UNICA DEL MINISTRO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE... IL SUO NOME È TAKAMI TAKACHIHO!

NONOSTANTE SIA ARRIVATA ALLA NOSTRA SCUOLA DA SOLI TRE GIORNI, HA OTTENUTO CON LA FORZA LA POSIZIONE DI PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA!

AH AH AH AH

E QUELLI SONO I FRATELLI JUTAKA, LA CUI FORZA ERCULEA È ORMAI LEGGENDARIA...

...E LA SEGUONO COME SE FOSSERO LA SUA OMBRA! ORMAI, QUESTA SCUOLA È IN MANO SUA!

AIUTO!

GUARDA CHE GROSSI!

MAI SENTITI.

COMUNQUE SIA, MI DANNO FASTIDIO LE TIPE CHE RIDONO IN QUESTO MODO! E POI, SECONDO ME FA ANCHE PUZZA!

HAI RAGIONE! INNANZI TUTTO NON SO COSA SIATE VENUTI A FARE, MA SAPPIATE CHE STATE DISTURBANDO I NOSTRI ALLENAMENTI! ANDATEVENE SUBITO!

MA E' ASSURDO! NOI NON SAPPIAMO NULLA DI QUESTA STORIA!

PRIMA CI ROMPETE LE FINESTRE, POI CI VENITE A RACCONTARE CHE IL CIRCOLO E' SCIOLTO?!

D'ACCORDO, SGUALDRINELLA! SE VOLEVI FARMI ARRABBIARE, CI SEI RIUSCITA!

CHIHAYA!

AUGHI

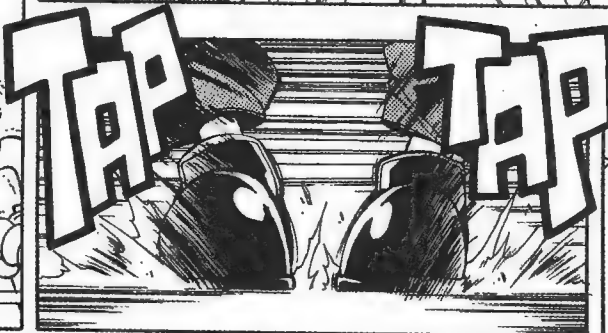
THUP

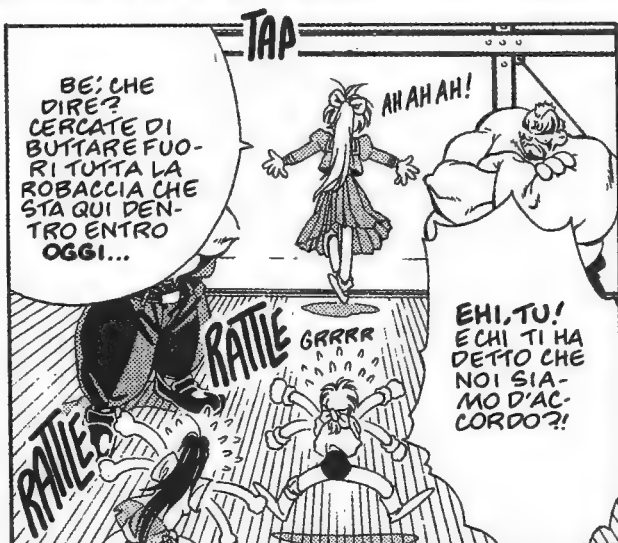
SLASH

RATTLE

TAP TAP

HM!

SMAK
TAKA
JU
YAHA!

ORA CHE IO SONO LA PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA, NON POSSO PERMETTERE CHE UN PICCOLO CIRCOLO PRIVO DI RISULTATI CONCRETI COME IL VOSTRO CONTINUI A ESISTERE!

SE AVETE QUALCOSA DA CONTESTARE, POTETE FARLO IN QUALSIASI MOMENTO...
...IO NON DISDEGNO LE MANIERE FORTI!
EH EH!

TAP
BE; CHE DIRE? CERCATE DI BUTTARE FUORI TUTTA LA ROBACCIA CHE STA QUI DENTRO ENTRO OGGI...
AH AH AH!
EHI, TU! E CHI TI HA DETTO CHE NOI SIAMO D'ACCORDO?!
RATTLE
GRRRR
RATTLE

OH!
CHE FAI... SCAPPI?!
URGH

RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE

UH?

RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE RUMBLE

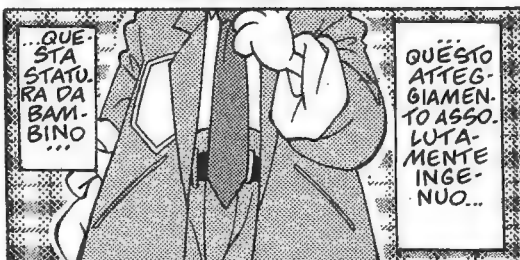
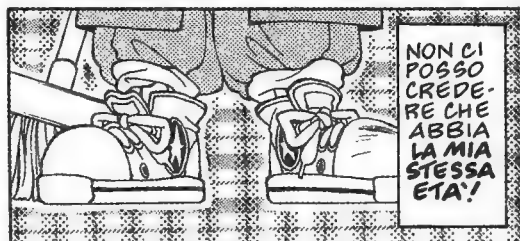
AHIO!
BELLA FIGURA CHE CI FAI FARE! PROPRIO IL PRESIDENTE È QUELLO CHE SE LA FA SOTTO PIÙ DI TUTTI!
TUMP

VERAMENTE QUELLO È IL PRESIDENTE DEL NOSTRO CIRCOLO E FREQUENTA IL SECONDO ANNO DEL LICEO!
CHE CRUDELTÀ MALTRATTARE UN BIMBO DELLE SCUOLE ELEMENTARI!

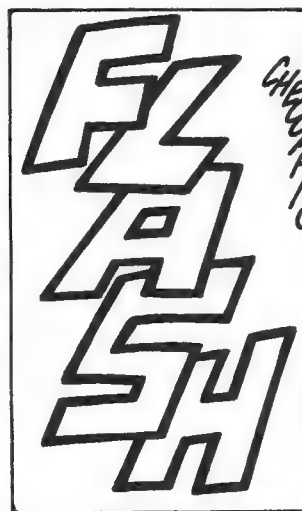
AH!
MA... MA QUESTO RAGAZZINO È...

CERTO, ANCHE QUESTI DUE NON SONO MALE, MA...
TAKA
JU

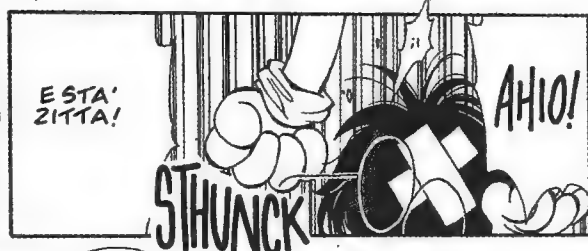
FLASH
CHECCARINO!

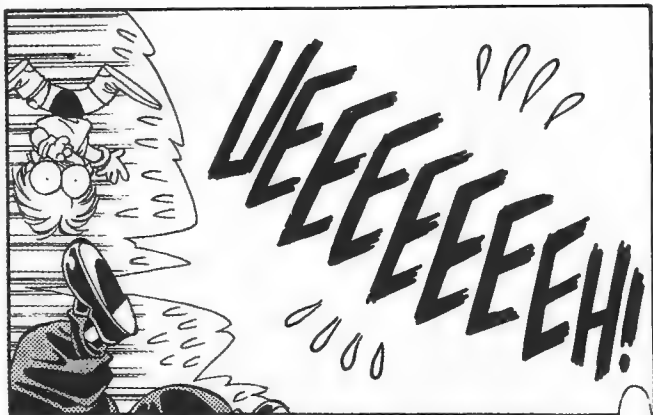
?
M-MA QUESTI LINEAMENTI INFANTILI... I CAPELLI ARRUFFATI...

...QUESTA STATURA DA BAMBINO...
...QUESTO ATTEGGIAMENTO ASSOLUTAMENTE INGENUO...

NON CI POSSO CREDERE CHE ABBIA LA MIA STESSA ETA'!

COSA?!

HO DECISO... VI SFIDO!
!
!
WHAM!

LO VOGLIO! LO VOGLIO A TUTTI I COSTI! DEVE RESTARE SEMPRE AL MIO FIANCO!
VOGLIO ABBRACCIARLO, STRIZZARLO, SPOGLIARLO E RIVESTIRLO, ADDESTRARLO TUTTI I GIORNI CON FRUSTINO E TACCHI A SPILLO!
EHI, CALMA...
SIGH

ORGANIZZEREMO UN INCONTRO DELLA MORTE ALL'ULTIMO SANGUE, SENZA REGOLE NÈ LIMITI DI TEMPO! SE RIUSCIRETE A SCONFIGGERE I FRATELLI JUTAKA, ANNULLERÒ LO SCIOGLIMENTO DEL CIRCOLO!
MA NEL CASO IN CUI FOSSERO LORO A VINCERE...
JU

MA TI RENDI CONTO?! SE PERDESSIMO, CI FREGHEREBBERO TUTTO!
NON C'E' ALTRA SCELTA! NON POSSIAMO LASCIARE FO E LA NOSTRA SEDE IN MANO AD ALTRI!
AH AH AH AH AH!
S-SENPAI CHIHAYA, E' MEGLIO FARE COME DICONO LORO!
LASCIATE CHE IL PRESIDENTE FO VADA ALL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA... QUELLI LI' CI FARANNO A PEZZI, SE NON UBBIDIAMO!
COSA?
E STA' ZITTA!
STHUNCK
AHIO!
NON LASCEREMO IL NOSTRO FO A NESSUNO!
OH?
...NE' SE DOVESSIMO FARE I CONTI COL MINISTRO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, NE' SE DOVESSIMO AFFRONTARE DUE GORILLA SENZA CERVELLO!
BE'... INSOMMA...
SEI D'ACCORDO ANCHE TU, VERO AOI?
FLIP FLIP
AH AH AH AH AH!

CHE NE PENSI TU, FO? DA QUALE PARTE PREFERISCI STARE?
IO PREFERISCO AOI E CHIHAYA!
GULP!
BENE! ALLORA ACCETTO LA SFIDA!
WHAM
FLAP FLAP
WHAM
SCONFIGGEREMO QUEI MAIALI E PROTEGGEREMO IL NOSTRO FO!
DA AN
FLP
TAKA
...MAIALI ?!

PROVA A DIRLO UN'ALTRA VOLTA, RAZZA DI CAVAL-LETTA!
CERTO CHE LO RIPETO! MAIALE MAIALE MAIALE MAIALE!
UEEEEEEEEH!
SNIFF
SNIFF
NO... SNIFF...
HAI SENTITO, CAVAL-LETTA?
IL VOSTRO PRINCIPINO HA INIZIATO A FRIGNARE NON APPENA TI HO TOCCATO!
TAKASHI!!
EH EH EH!
TAKA
PROPRIO NON CAPISCO PERCHÉ QUALCUNO DO-VREBBE DARSI PENA PER UN NANEROTTOLO PIAGNONE DEL GENERE...
LA SIGNO-RINA HA ORDINATO DI SMET-TERLA!
JU

GIÀ... PER ORA LASCIATE STARE QUESTE DUE INGENUE RAGAZZINE...

JUZO... TAKASHI... AVRETE MODO DI DIMOSTRARE LE VOSTRE CAPACITÀ DURANTE **L'INCONTRO!**

♪

DICO BENE, RAGAZZI?

CERTO, SIGNORINA!

TSK!

TUMP

ARGH!

L'INCONTRO AVRÀ INIZIO DOMANI STESSO ALLE SETTE DEL MATTINO! SIATE PUNTUALI!

AHIO!

STAI BENE?

USEREMO QUESTO STESSO RING COME LUOGO DELLA SFIDA... E CHE NON VI SALTI IN MENTE DI FUGGIRE!

VI SCHIACCEREMO COME LURIDI VERMI!

AAAAH AH AH AH AH!

GRUNT...

SNIFF

SNIFF

DANNAZIONE!

TUMP

TUD

WHOO OSSH
SÌ, MA VEDRANNO! ALL'INCONTRO DI DOMANI FAREMO ABBASSARE LORO LA CRESTA!
CI HANNO PRESO IN GIRO DALL'INIZIO ALLA FINE, QUEI BASTARDI!
UGH!

PAT
NON TI PREOCCUPARE, FO!
NON VOGLIO ANDARE DA LORO!

TI PROTEGGEREMO, COSTI QUEL CHE COSTI!

TU TUM
NON HANNO ALCUNA SPERANZA DI SCONFIGGERE QUEI DUE TIPI...

GUARDA GUARDA...

NON SCHERZAVANO... QUEI TRE HANNO **TUTTI** LA MIA STESSA ETÀ!
QUELLE DUE E FO GIOCAVANO INSIEME SIN DA PRIMA DI FREQUENTARE L'ASILO INFANTILE...
...E SEMBRA CHE SIANO ANCHE VICINI DI CASA...

ISCRIZIONE
CHIHAYA
REGISTRO ISCRIZIONE
REGISTRO ISCRIZIONE
FO HINATA
AOI HITOTSUBA
L'ASILO INFANTILE, LE SCUOLE ELEMENTARI, LE MEDIE, IL LICEO...
...HANNO SEMPRE FREQUENTATO LE STESSE SCUOLE, E NELLA STESSA **CLASSE**! CHE TIPO DI STUDENTE SARÀ STATO QUESTO FO?

C-COSA?! FO HINATA È STATO **ESPULSO DA SCUOLA** GIÀ SEI VOLTE?!
COM'È POSSIBILE? QUI DICE CHE HA SCATENATO **RISSE** CON STUDENTI DELLA NOSTRA SCUOLA E DI ALTRE... E CHE LE PERSONE COINVOLTE SONO TUTTE FINITE ALL'OSPEDALE CON **GRAVI LESIONI**!

QUESTA COSA NON HA SENSO...
...DI SICURO È STATO COINVOLTO IN QUALCHE MODO NELLE SCORRIBANDE DI QUELLE DUE TEPPISTELLE, E COSÌ LA COLPA È RICADUTA SU DI LUI...

ACCIDENTI! TRA I COINVOLTI, I FERITI GRAVI AMMONTANO A **QUARANTASEI**, DEI QUALI OTTO SONO **TUTTORA** RICOVERATI IN OSPEDALE!
QUESTI OTTO, DELIRANDO, SUSSURRANO IN CONTINUAZIONE FRASI COME "FO È UN MOSTRO", OPPURE "NON AVVICINATEVI A FO"...

UH...

MA CHE ASSURDITÀ!
STRAP
CHIHAYA

SE FO È UN **MOSTRO**...
...ALLORA JUZO E TAKASHI SONO PARENTI DI **KING KONG** E **GODZILLA**!
STRAP
STRAP

ANZI, ADESSO HO ANCORA PIÙ VOGLIA DI AVERE FO TRA LE MANI! DOMANI SARÀ **MIO**!
AAAAH AHAHAH AHAH AH!

IL GIORNO DOPO...
TAP TAP TAP TAP
NON TROVIAMO PIU' FO!
TAP TAP TAP TAP
NON E' NE' A CASA...
...NE' NEI NEGOZI DI FUMETTI...
...NE' NELLE SALE GIOCHI!
WHOSSH
L'UNICO POSTO RIMASTO...
...E' LA SEDE DEL NOSTRO CIRCOLO!
SHA
SENPAI! SIGH...
SNIFF
NON CE LA FACCIO PIU' A CORRERE...

JUMP
VLOM
FIO!
TAP TAP TAP TAP
MMH... HIHAYA...
FLIP
FLIP
RATTLE
AHOHI... MMHIUTOH...
STAVATE PER CASO...
TAKA
JU
MMH!
...CERCANDO QUESTO?

LA SIGNORINA HA DETTO CHE NON CE LA FA AD ASPETTARE FINO ALL'ORA STABILITA...
...PERCIO' L'ABBIAMO RAPITO STAMATTINA VESTITI DA LATTAI...

QUELLA MALEDETTA!
CREDE FORSE CHE FOSIA UN GIOCATTOLO?!

ABBIAMO SOLO PORTATO AVANTI LE PRATICHE, DATO CHE IL RISULTATO DELLA SFIDA E' SCONTATO, CARI EX-MEMBRI DELL'EX-CIRCOLO AMICI DEL CATCH...
TAP

TU E I TUOI GORILLA SIETE SOLO DEI VIGLIACCHI!
PERCHE'? E' OVVIO CHE VINCEREMO NOI...
AHAHAH!

E DATO CHE SI TRATTA DI UNA PARTITA VINTA...
FLIP FLIP
...NON CREDO CI SIA NULLA DI MALE ANCHE SE CI PRENDIAMO IL PREMIO CON UN PO' D'ANTICIPO, GIUSTO?

BOING
BOING
SENPAI?

THUD

Uhr Uhr Uhr
CHI VE LO FA FARE DI PRENDERLE PER UN MOCCIOSO COME QUELLO?

FARESTE MEGLIO A PENSARE A VOI, IN QUESTO PRECI-SO ISTANTE!

Knock down!
QUANDO USCI-RETE DI QUI, NON VI DISTINGUE-RANNO DA UN PA-IO DI HAMBUR-GER CRUDI!
Fuck off!

ALLORA SIA BEN CHIA-RO... IN QUESTO INCONTRO NON ESISTONO NE' REGOLE NE' ARBITRI!
SOLO CHI RIUSCIRA` A RIMANERE IN PIEDI SUL RING FINO ALLA FINE SARA` IL VIN-CITORE! SI DIA IL VIA AL MATCH DELLA MORTE...

NON PREOCCU-PARTI, FO!
TI SALVERE-MO IN QUATTRO E QUATTR'OT-TO!

...E CHI VINCERA` POTRA` PRENDERSI QUESTA SEDE E IL PICCOLO FO!
SOB!

YUZO! TAKASHI! NON DOVETE AVERE LA MINIMA PIETA'! SISTEMATELE PER SEMPRE!
TAKA
AGLI ORDINI, SIGNORI-NA!
NNGH...
GRRR
HEH!
UH?
FO E' NOSTRO E NON CE LO TOGLIE NESSUNO!
GOONG

WHAM
THUD
URYAH!

M-MA È MERAVIGLIOSO! ANCHE SE LITIGANO SEMPRE, COMBATTONO IN PERFETTA SINTONIA!
WHOOSH
... E GUARDA COME SI MUOVONO... SEMBRA CHE STIANO **DANZANDO**! NON **SEMBRA** NEMMENO UNA LOTTA!

GRAAB

UGGH...
URGH!

HUH!

TAKA
BOINK
ADDIO, ZANZARE!

KA
THU
NG
YO-HO!
OUCH!

COS...?
CON QUEGLI STUZZICADENTI CHE AVETE AL POSTO DI BRACCIA E GAMBE, NON AVETE NESSUNA SPERANZA DI FARE DANNI!
GRAB

GHI-HI-HI...
IL N-NOSTRO COLPO... NON GLI HA FATTO ASSOLUTAMENTE NIENTE...

AAH! LASCIAMI, IDIOTA!
FLIP FLIP
C'È SOLO UN MODO PER PRATICARE IL CATCH IN MANIERA EFFICACE!

NNGH...
THUD
...ED E' QUESTO!
TAKA
SLASH
AOI!
IL TUO AVVERSARIO SONO IO!
ASPETTA, TU!
GRAB
JU
CHE DIAVOLO VUOI?! SE NON MI SBRIGO, AOI SARA'...

GHU...

AH AH AH! L'INCONTRO E' GIA' STATO DECISO!

SAPPIATE CHE E' SEMPRE UN GROSSO ERRORE DISUBBIDIRMI!
AH AH! AH! AH! AH! AH! AH! AH!
MMH!

TAP
TAP
TAP
TAP
TAP
TAP
EHI, FO!

HO SEMPRE ODIATO LE DONNE CHE PRATICANO IL CATCH! QUESTO E' UNO SPORT DA UOMINI! CAPITO?!
OH, NO... SENPAI!
KTHUD
TUNK
STHUMP
TONK
TAP
KRONK
TUNK
TAP
THUD
TAP
TUP
TUMP
TAP

E ORA NON CI RESTA ALTRO CHE BUTTARLE FUORI DAL RING, COSI' TUTTO SARA' SISTEMATO!
Whooosh
TAKA

UNNG...

TAP TAP TAP TAP TAP TAP
QUAL-CUNO LI FACCIA SMET-TERE!
UMF!
TA-TAP
TAP
MA CHE...
SWA
AT-TENTO, FO!
PRE-SI-DEN-TE!

PRESIDENTE FO! SENPAI!
UUH... CHE MALE...
RUSTLE
RUSTLE

TAKASHI! STA' ATTENTO A QUELLO CHE FAI! A MOMENTI MI AMMAZZI FO!
E' STATA COLPA SUA... SI E' MESSO IN MEZZO MENTRE ATTACCAVO...

FO... HA CERCATO DI PROTEGGERCI!
TUTTO A POSTO, FO?

UH...
CIP CIP
CIP CIP

HAI C-CERCATO DI DIFENDERCI...
...VERO, FO?
GLOM

SPIT
OUCH!
ERA PREVEDIBILE... CON LE NOSTRE SOLE FORZE E' ASSOLUTAMENTE IMPOSSIBILE BATTERLI...
FO... PROTEGGICI TU!
CHUMP
SLURP
CAMBIA, FO!
UMMM
DRIP
WAH
UAAARRGH!
MMH...
PLICK
PLICK
PLICK
GLUP
UHNN...
PLICK
AH... UH...
TUTUM TUTUM
DAAN

GROWL...

THUMP

TAP

TAP

MA... COSA...?

UH!

TUNA

BOOM

YAA-HA-HA!

CREPA, SCHIFOSO NANEROTTOLO!

DOONF

BEL COLPO!

AH...

GHAAA!

KATHUMP

OAGH!

HEEYARGHH!

POFFF
IL PRESIDENTE FO... HA VINTO...

RATTLE
V-VOI DUE...

TAP
COSA DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?! QUEL FO SI E' TRASFORMATO IN UNA PERSONA COMPLETAMENTE DIVERSA! SI COMPORTA COME UNA BESTIA!
SPIEGATEMI COSA GLI E' SUCCESSO!

DEVI SAPERE CHE FO E' COSI' FIN DALLA TENERA ETA' PERCHE' HA BEVUTO IL SANGUE MIO E QUELLO DI AOI!
DA ALLORA E' UNA SPECIE DI DOTTOR JEKYLL E MISTER HYDE!
EH EH EH!

RATTLE RATTLE
MA ALLORA... IL PRESIDENTE FO... E' SCHIZOFRENICO! SOFFRE DI SDOPPIAMENTO DI PERSONALITA'...

V-VOI... LO SAPEVATE TUTTI...
BE: PER ESSERE ESATTI NON SI TRATTA PROPRIO DI DOPPIA PERSONALITA'...

...E TUTTI INSIEME...
...MI AVETE INGANNATO!

WHOOSH
AAH!

RUMBLE
AAH! JUZO!

GROWL...
HANF HANF

CHE DIAVOLO FAI, BRUTTO SGORBIO?! SMETTILA IMMEDIATAMENTE!

OH, NO! SEI PAZZA?!

THUD

NK

CRASH

THUD

CRAASH

TLINK

CRASH

TLINK

GRRAWW

AIUTO!

HA PERSO IL CONTROLLO!

Thump Thump

STA DISTRUGGENDO TUTTO! NON SI FERMA PIÙ!

APRI GLI OCCHI, FO! QUESTE SONO PER TE!
URGH!
TAADAN

MA CHE...?!

UH...
PLIK PLIK
PLIK PLIK

SPRUZZ

GIÀ... QUESTO **PROBLEMINO** DI FO SPESSO PUÒ DIVENTARE UNA GROSSA SECCATURA...
FIUUU... PARE CHE SI SIA CALMATO, FINALMENTE...
BLUB
BLUB
BLUB

FORTUNA CHE AVEVAMO DUE ELEMENTI FRESCHI FRESCHI A DISPOSIZIONE...
GIÀ! FORTUNONA!

SENTITE UN PO', VOI DUE!
NON C'ERA UN METODO MENO INDECENTE?!
AH AH AH!

SIETE STATE VOI A CHIEDERCI DI FARLO...
UH... UH...

URGH
GIÙ LE MANI, RAGAZZINA... COSA SONO TUTTE QUESTE CONFIDENZE?

BAH... LOTTATRICI DI CATCH... SAREBBE ORA CHE INIZIASTE AD AVERE INTERESSI PIÙ CONSONI ALLA VOSTRA ETÀ...
CERCATE DI MIGLIORARE LA VOSTRA EDUCAZIONE STUDIANDO PER IL FUTURO DEL NOSTRO PAESE!
E=mc²
MUMBLE
MUMBLE
IL MARXISMO...
VITA SINE PROPOSITO VAGA EST...
NEL MEZZO DEL CAMMIN DI NOSTRA VITA...

L'IMPULSO DEV'ESSERE STATO TANTO FORTE DA TRASFORMARLO IN UN ALTRO FO ANCORA, CON UN CARATTERE COMPLETAMENTE DIVERSO...
CI VORRÀ UN PO' DI TEMPO, PRIMA CHE TORNI A ESSERE NORMALE...

PARE CHE LA PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE STUDENTESCA ABBIA RINUNCIATO A FO...

SONO PASSATI GIÀ TRE GIORNI E NON SI E' PIU' FATTA VIVA...

CHANGING FO- CONTINUA

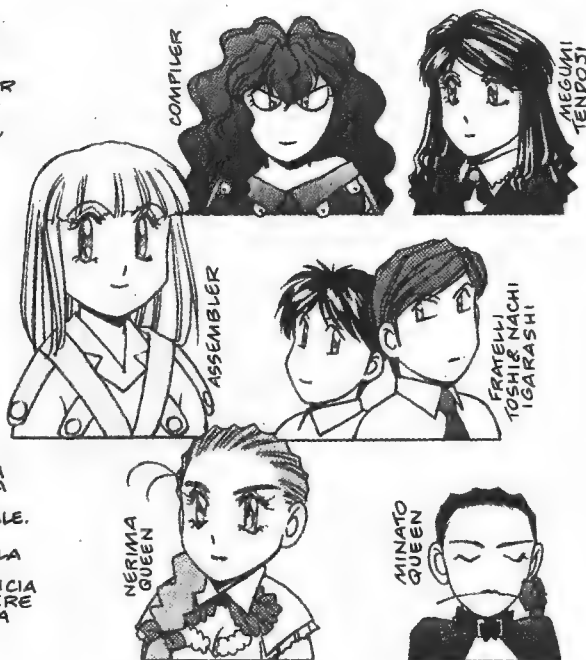
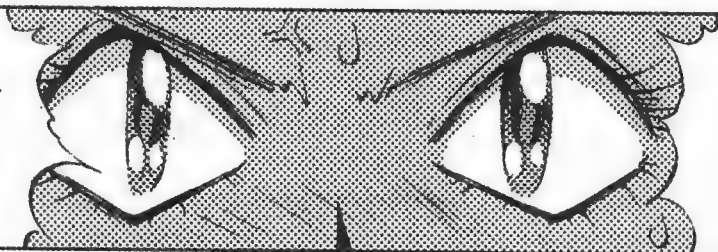
ASSEMBLER 0X di Kiya Asamiya
episodio 13 - NERIMA QUEEN - parte seconda
•LE COMBATTENTI DEI VENTITRE' DISTRETTI•
NERIMA QUEEN

PER I NUOVI LETTORI DI KAPPA

- **ASSEMBLER**, RAGAZZA EXTRATERRESTRE GIUNTA SUL NOSTRO PIANETA CON **COMPILER** PER CONQUISTARLO, FALLISCE LA SUA MISSIONE E PRENDE DOMICILIO A CASA DEI FRATELLI IGARASHI, NEL DISTRETTO DI NERIMA, A TOKYO, DOVE SI INNAMORA DI **TOSHI**.

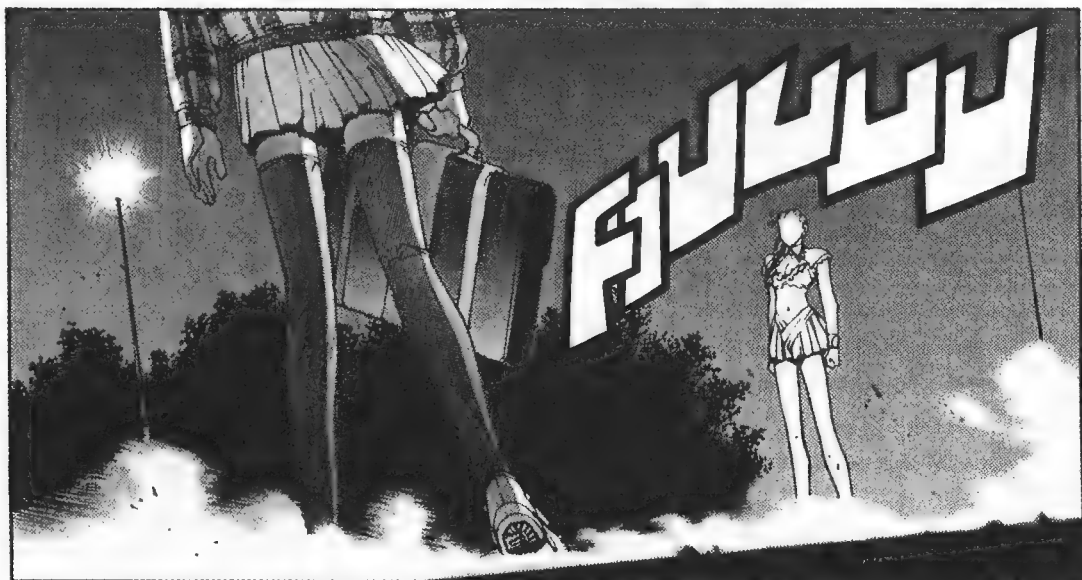
- L'AMORE PER TOSHI CRESCE, E ASSEMBLER SENTE SEMPRE DI PIU` LA DIFFERENZA TRA LA RAZZA UMANA E GLI ALIENI COME LEI, APPARTENENTI AL MONDO ELETTRONICO. IN UN MOMENTO DI SCONFORTO, RESTA VITTIMA DI UN INCIDENTE STRADALE E PERDE LA VITA. E` SOLO GRAZIE AI POTERI DELLE AMICHE **COMPILER** E **INTERPRETER** CHE PUO` TORNARE A VIVERE, MA QUESTA VOLTA COME ESSERE UMANO!

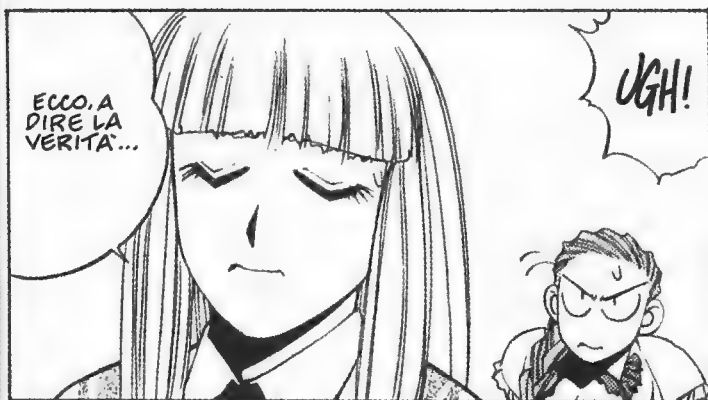
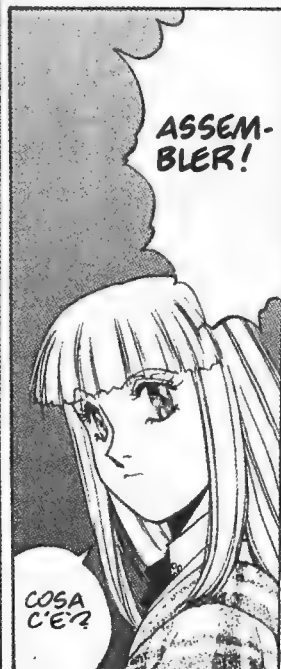
- MA I PROBLEMI NON FINISCONO QUI. LA CONQUISTA DEL CUORE DI TOSHI E' DURA, A CAUSA DI DUE GRANDI RIVALI IN AMORE: **MEGUMI TENDOJI**, RICCHISSIMA E GELOSISSIMA FIDANZATA DI TOSHI, E **PLASMA**, PRINCIPESSA DEL MONDO ELETTRONICO! A CAUSA DI UN INTRIGO PROGETTATO DA PLASMA STESSA, ASSEMBLER E` COSTRETTA A DEBUTTARE COME CANTANTE ASSIEME A MEGUMI NEL GRUPPO CHIAMATO **DRINK**, E LASCIA PERDERE OGNI FACCENDA SENTIMENTALE.

- AL TERMINE DI UN DURO GIORNO DI LAVORO, SULLA STRADA DI CASA ASSEMBLER INCONTRA UNA RAGAZZA-GUERRIERA IN COSTUME CHE LE LANCIA UNA SFIDA... SI TRATTA DI UNA DELLE GUERRIERE DEI VENTITRE` DISTRETTI, **NERIMA QUEEN**! MA ASSEMBLER NON NE CAPISCE IL MOTIVO...

DA QUANDO TU E COMPILER SIETE ARRIVATE IN QUESTO DISTRETTO, NON E' PASSATO GIORNO SENZA CHE ABBIATE FATTO SALTARE IN ARIA QUALCHE ISOLATO!

LA GENTE TREMA AL SOLO SENTIR PRONUNCIARE IL VOSTRO NOME! QUEI POVERETTI NON SANNO PIU' DOVE RIFUGIARSI, E PREGANO NELL'ATTESA CHE VENGA IL GIORNO IN CUI VE NE ANDRETE!

COME SE NON BASTASSE, POI, NON VI SIETE LIMITATE AL SOLO DISTRETTO DI NERIMA, MA AVETE ALLARGATO IL VOSTRO RAGGIO D'AZIONE AD ALTRI LUOGHI, FINO A DEVASTARE L'**INTERO TERRITORIO DI TOKYO!**

E COSÌ, LE ALTRE VENTIDUE COMBATTENTI DISTRETTUALI SE LA SONO PRESA **CON ME** PERCHÉ AVREI DOVUTO ESTIRPARE IL PROBLEMA ALLA RADICE, DATO CHE ERA NATO PROPRIO NELLA ZONA DA ME PROTETTA!

MI HANNO ACCUSATO DI SUPERFICIALITÀ E DI INETTITUDINE PERCHÉ HO PERMESSO A DUE CREATURE DIABOLICHE COME VOI DI AGIRE IN COMPLETA LIBERTÀ!
PERCIÒ, SE NON RIUSCISSI A SCONFIGGERVI, SAREI RIMOSSA DALLA MIA POSIZIONE DI COMBATTENTE DISTRETTUALE!
PUOI SOLO RASSEGNARTI!
NERIMA FINAL!
OH?
COSA FAI IN UN POSTO DEL GENERE A QUEST'ORA, ASSEMBLER?

COMPI-LER!
COS'È? VOGLIONO VENDERTI OPUSCOLI DI SETTE RELIGIOSE O VOGLIONO FARE UNO SCAMBIO DI FUSTINI DI DETERSIVO?
UGH!
ECCO, A DIRE LA VERITÀ...
ASSEM-BLER!
COSA C'È?
PER OGGI HO DECISO CHE TI RISPAR-MIO!
MA LA PROSSI-MA VOLTA CHE CI IN-CONTRERE-MO...PRE-PARATI A PERDERE LA VITA!
TI CONSI-GLIO DI RE-CITARE LE TUE ULTIME PREGHIERE... SE HAI UN DIO!
SCUSATE IL DISTUR-BO...E AR-RIVEDER-CI!
WHAM

...
...

VERA-MENTE... NO...
CONOSCI QUELLA TIPA, ASSEMBLER?

FRUUUU

IL GIORNO DOPO...

NON MI SBAGLIO... QUELLA E' PROPRIO...
NON CI POSSO CREDERE...

EHI, NERIMA QUEEN!
GULP!

OH, NO... QUELLA E' ASSEMBLER!

SICCHE' LA TUA VERA OCCUPAZIONE E' L'IMPIEGATA! SARA' UN LAVORO FATICOSO, VERO?
COSA...

M-MI SCUSI, SIGNORINA... MA CREDO CHE MI STIA SCAMBIANDO CON QUALCUN ALTRO... IO NON LA CONOSCO...

E DAI, NON FARE LA FINTA TONTA! SEI NERIMA QUEEN, VERO? TI HO RICONOSCIUTO SUBITO!
CRIBBIO...
GRAB
TAP
VIENI UN ATTIMO CON ME!

HANF

HANF

HANF

HANF

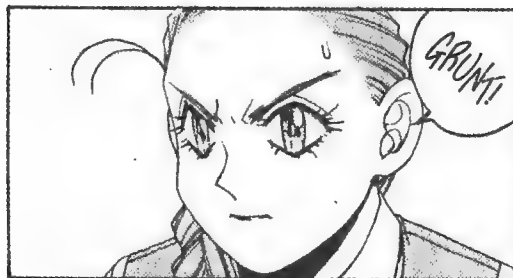
UGH... UFF...

CIELO, CHE CORSA... AHUF HUF HUF... HUH...

DANNATA ASSEMBLER! HAI ANCHE POTERI ESP. ORA?!

COME SEI RIUSCITA SCOPRIRE CHE SONO NERIMA QUEEN?! NON ERA MAI ACCADUTO PRIMA D'ORA CHE QUALCUNO INTUISSE LA MIA IDENTITÀ SEGRETA!

WHIP

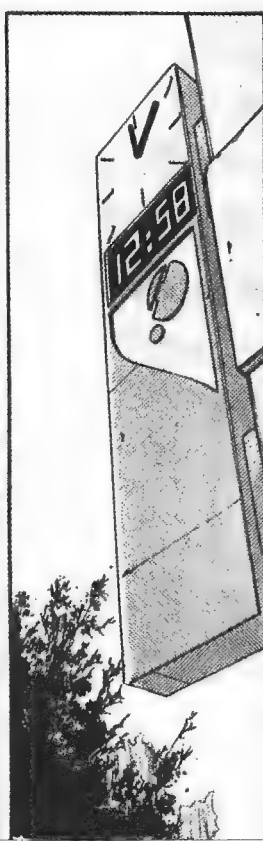
SCOPRIRE? MA... VERAMENTE SEI IDENTICA A IERI SERA, COSTUME A PARTE...

GRUNT!

AH, SI? BENE, HO CAPITO! PARE CHE SIA GIUNTO IL MOMENTO DI PORRE LA PAROLA FINE ALLA NOSTRA SFIDA!

MA COME? CI SIAMO CONOSCIUTE APPENA IERI...

*SITUATO NEL DISTRETTO DI NERIMA, A TOKYO.

OH, NO!

12:58

ACCIDENTI! L'INTERVALLO PER IL PRANZO E' GIA' FINITO...

...E NON HO FATTO NEMMENO IN TEMPO A MANGIARE!

TAP

BOF...

PARCO DI HIKARI GA OKA

MMM...
SENTI, ASSEMBLER... SEI SICURA CHE IL POSTO SIA QUESTO?
SÌ... HA DETTO CHE CI AVREBBE ASPETTATO QUI A MEZZANOTTE...

MAH...
MA BENE! NONOSTANTE SIA STATA LEI A INVITARCI, È GIÀ IN RITARDO DI DIECI MINUTI!

MA INSOMMA!

NON C'E' NIENTE DA FARE... PUO' DARSI CHE SI TROVI NEI DINTORNI... PROVIAMO A CERCARLA!

SECONDA NOTA AI LETTORI - QUANDO VI DATE UN APPUNTAMENTO, FISSATE SEMPRE UN PUNTO DI RITROVO PRECISO, ONDE EVITARE SORPRESE...

A
A
ITABASHI QUEEN!

•SPIEGAZIONE
DISTRETTO DI ITABASHI

•NEL PERIODO EDO VI SORGEVA UNA RIGOGLIOSA CITTA', LUOGO DI SOSTA SULLA STRADA NAKASEN-DO. ATTUALMENTE SI E' SVILUPPATA COME CITTA' INDUSTRIALE, E VANTA LA SECONDA POSIZIONE TRA LE VENDITE DI PRODOTTI INDUSTRIALI DEI VENTITRE' DISTRETTI DI TOKYO.
SUPERFICIE: 32,17 Kmq
ABITANTI: 514.539
FIORE UFFICIALE: RANUNCOLO
ALBERO UFFICIALE: OLMO DEL CAUCASO

COSA SUCCEDE, ITABASHI QUEEN?

SONO VENUTA AD AIUTARTI, NERIMA QUEEN! NOI DUE INSIEME SCONFIGGEREMO COMPILER E L'ALTRA!

PERCHE' SIAMO AMICHE, NERIMA QUEEN! INOLTRE, SIAMO ANCHE VICINE...
C-COSA? PERCHE' FAI QUESTO?

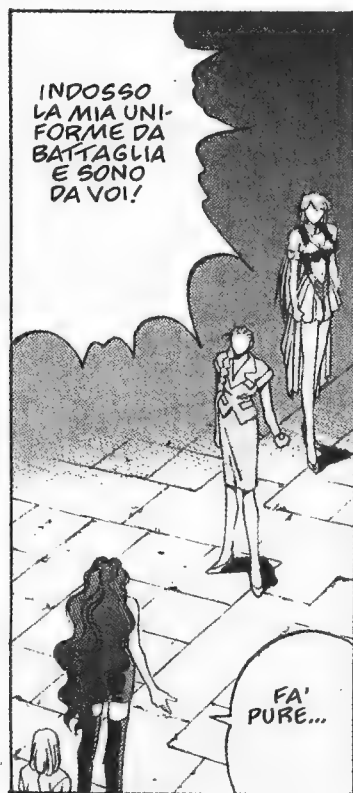
D'ACCORDO!
BLINK

SU, TRASFORMATI IN NERIMA QUEEN! INDOSSA IL TUO COSTUME!
LA BATTAGLIA STA PER INIZIARE!

OH, ITABASHI QUEEN...

ECCOLA LAGGIU'! GUARDA DOVE SI ERA FICCATA!

COM-
PILER!
ASSEM-
BLER!
MA
GUARDA...
SONO IN
DUE ANCHE
LORO...
BE', NON
FA DIFFE-
RENZA!

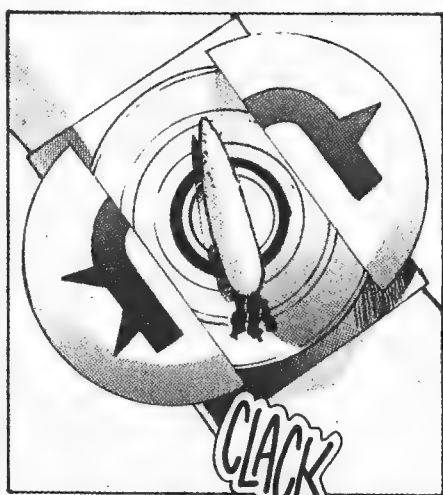
PIACE-
RE!
VI PRESENTO
ITABASHI QUEEN,
UNA DELLE
COMBATTENTI DEI
VENTITRE' DISTRET-
TI! PROTEGGE IL
DISTRETTO DI
ITABASHI, MA
OGGI E' QUI PER
AIUTARMI!

INDOSSO
LA MIA UNI-
FORME DA
BATTAGLIA
E SONO
DA VOI!
FA'
PURE...

FLIP

CLACK

NERIMA
POWER...

...RETURN!
SHAAA
CHAK
SHH
FLA
BLINK
...MAXIMUM...
NERIMA.... QUEEN!

SSSH
CHANGE UP!
RROOSH

SONO NERIMA QUEEN, UNA COMBAT-TENTE DEI VENTITRE' DISTRETTI!
SONO QUI PER DIFEN-DERE LA GIUSTIZIA! NON AVETE SCAMPO!

COME SAREBBE A DIRE CHE NON ABBIAMO SCAMPO?
TI SEI TRASFORMATA COSÌ LENTAMENTE CHE STAVO QUASI PER ADDORMENTARMI...

NERIMA QUEEN!
GRRR!

S-SÌ, ITABASHI QUEEN...?
AVANTI! UNIAMO LE NOSTRE FORZE E SCONFIGGIAMOLE!

FINALMENTE VI È VENUTA LA VOGLIA DI COMBATTERE?

ASSEMBLER, TU RESTA LÌ E OSSERVA...
ORA CHE SEI UN SEMPLICE ESSERE UMANO, NON HAI ALCUNA POSSIBILITÀ DI AFFRONTARE UN COMBATTIMENTO DEL GENERE...

COMPILER...

FATTI AVANTI,
COMPILER!

SONO
PRONTA!
BA
SA
VENITE
PURE!

YA-HA!

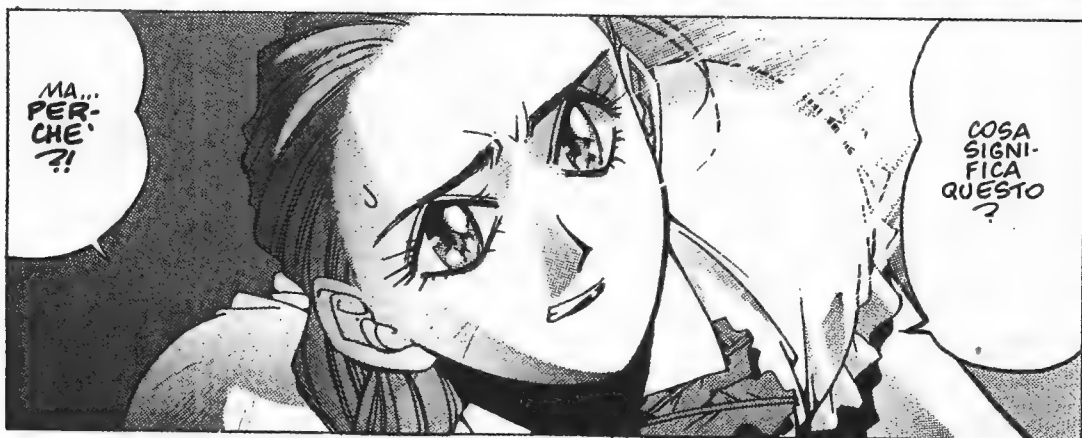
AAAH!!

COS...?!

MA CHE...?!

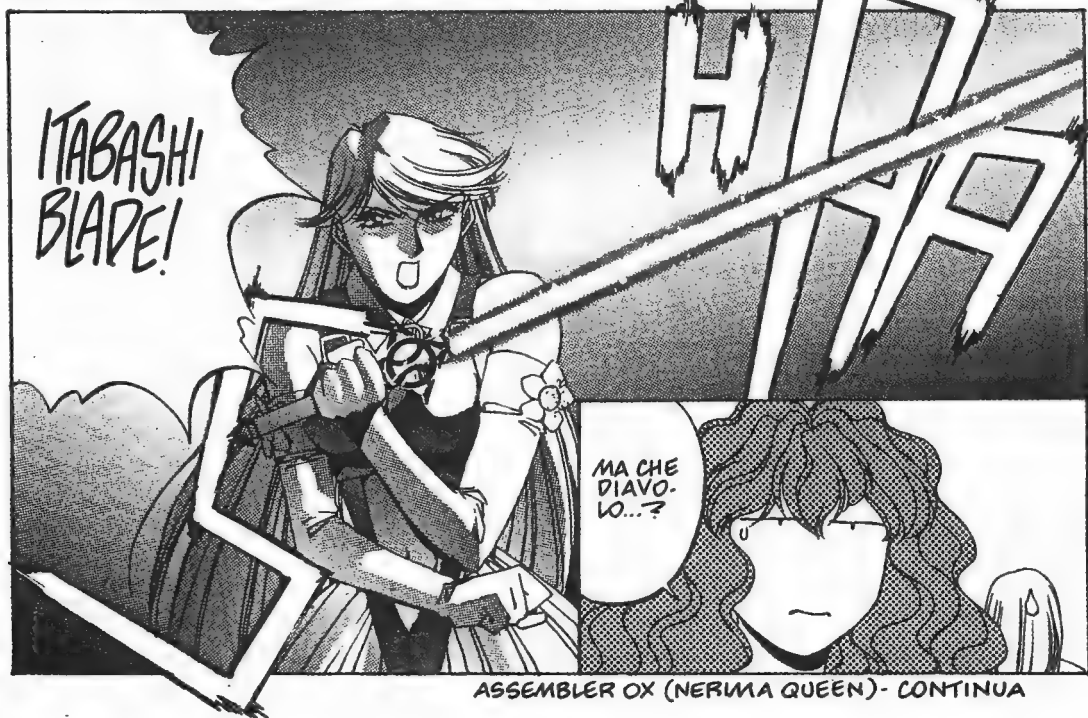
SHAAM

TAK

COSA
SIGNI-
FICA
QUESTO
?
MA...
PER-
CHE'
?!

MI DISPIACE, NERIMA QUEEN... MA PER TE E' **FINITA!**

CERCA DI RASSEGNARTI!

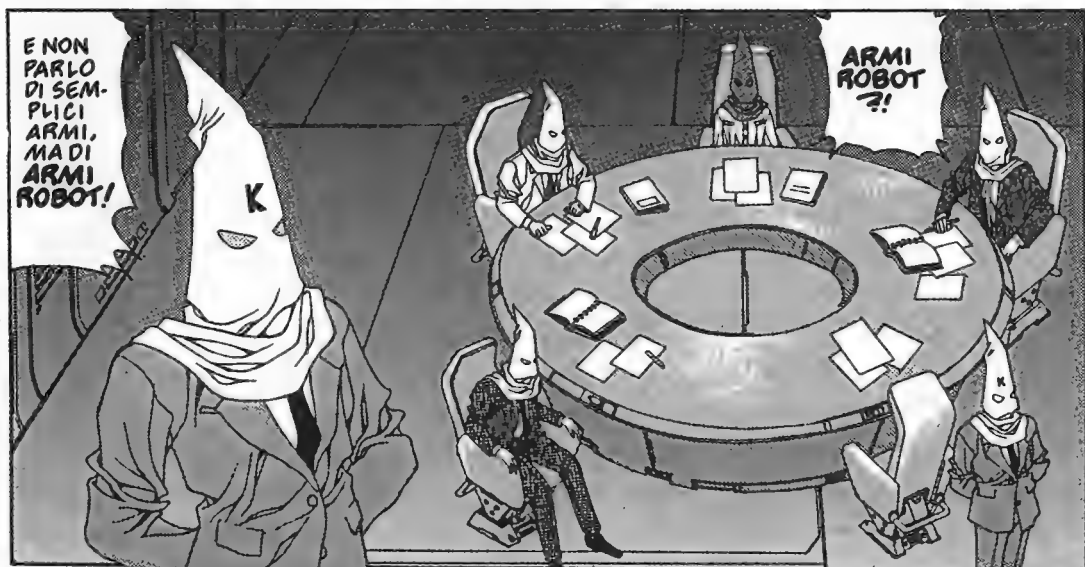
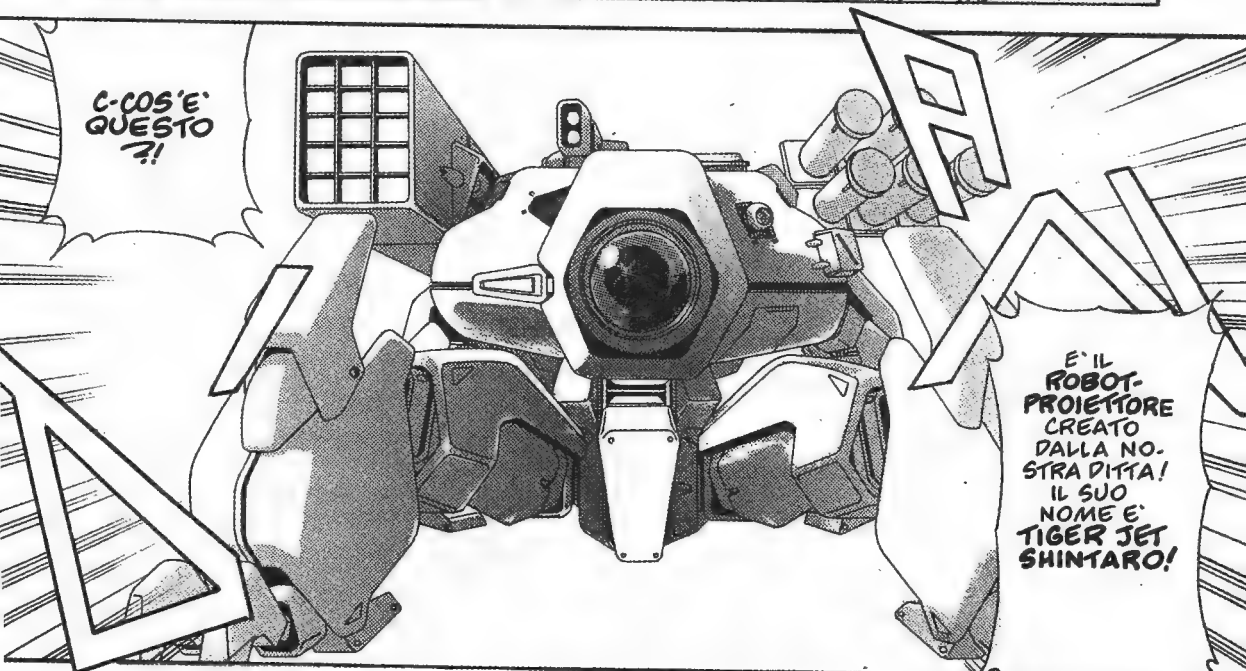
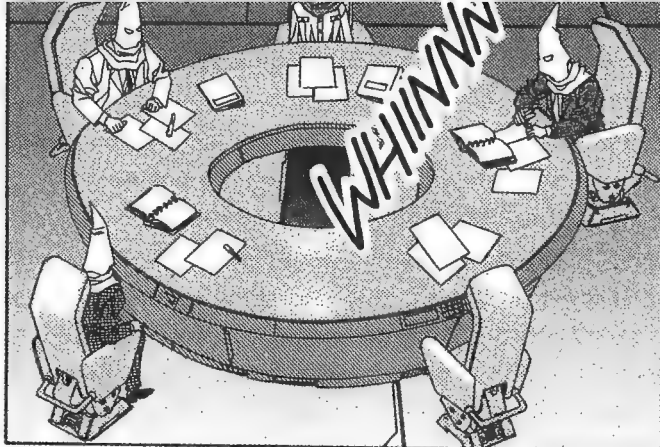
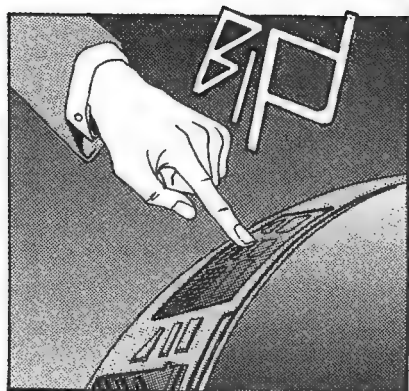
ITABASHI BLADE!

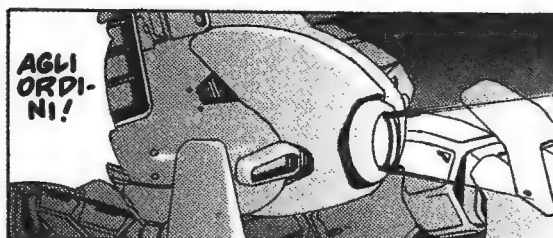
HAAA

MA CHE DIAVOLO...?

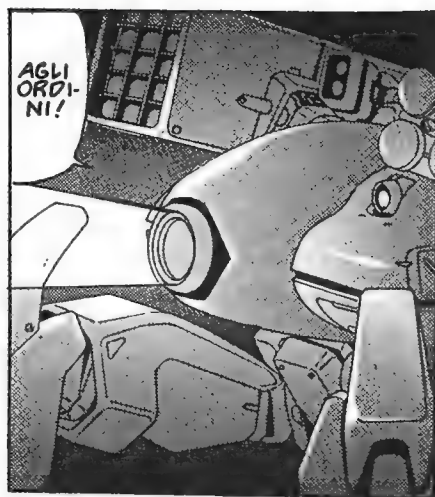
ASSEMBLER OX (NERIMA QUEEN) - CONTINUA

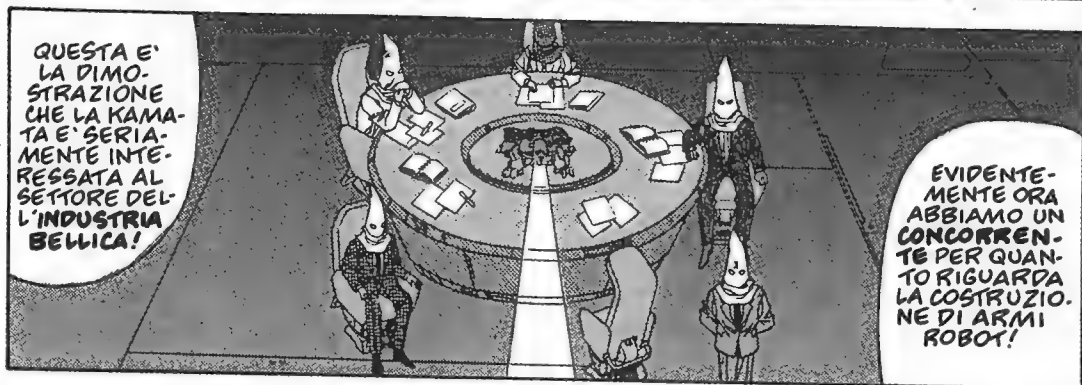
CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

NIENTE PIETA' PER I PREPOTENTI

...E COSÌ ABBIAMO SCOPERTO CHE LE INDUSTRIE KAMATA HANNO UNA DUPLICE FACCIATA...
...QUELLA PUBBLICA, CHE COSTRUISCE ROBOT INDUSTRIALI, E QUELLA NASCOSTA, CHE SI OCCUPA DELLA PRODUZIONE DI TECNOLOGIE MILITARI!

E NON PARLO DI SEMPLICI ARMI, MA DI ARMI ROBOT!
ARMI ROBOT ?!
ORA VI MOSTRERÒ LE IMMAGINI RELATIVE CHE SONO RIUSCITO A OTTENERE IN GRAN SEGRETO...

C-COS'E' QUESTO ?!

E' IL **ROBOT-PROIETTORE** CREATO DALLA NOSTRA DITTA! IL SUO NOME E' **TIGER JET SHINTARO!**

QUESTA E' LA NUOVA ARMA ROBOT DELLE INDUSTRE KAMATA... IL SUO NOME E' **SAYURI!**

COSA?!

AGLI ORDINI!

QUESTO E' L'ESOSCHELETRO POTENZIATO MISTER BALL NUMBER 1!
MMH... ERA PIU' SEXY QUELLA DI PRIMA...

QUESTA E' LA DIMOSTRAZIONE CHE LA KAMATA E' SERIAMENTE INTERESSATA AL SETTORE DELL'INDUSTRIA BELLICA!
EVIDENTEMENTE ORA ABBIAMO UN CONCORRENTE PER QUANTO RIGUARDA LA COSTRUZIONE DI ARMI ROBOT!

GRAZIE, SHINTARO! ORA PUOI RITIRARTI!
BENE, SIGNORE.

CIAO-CIAO!
WHIIINNN

CLACK

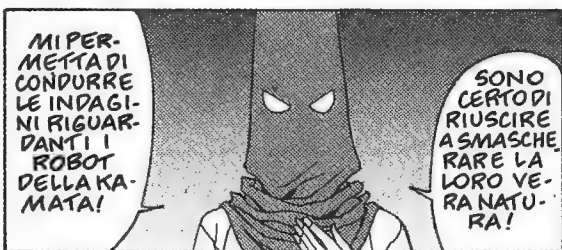
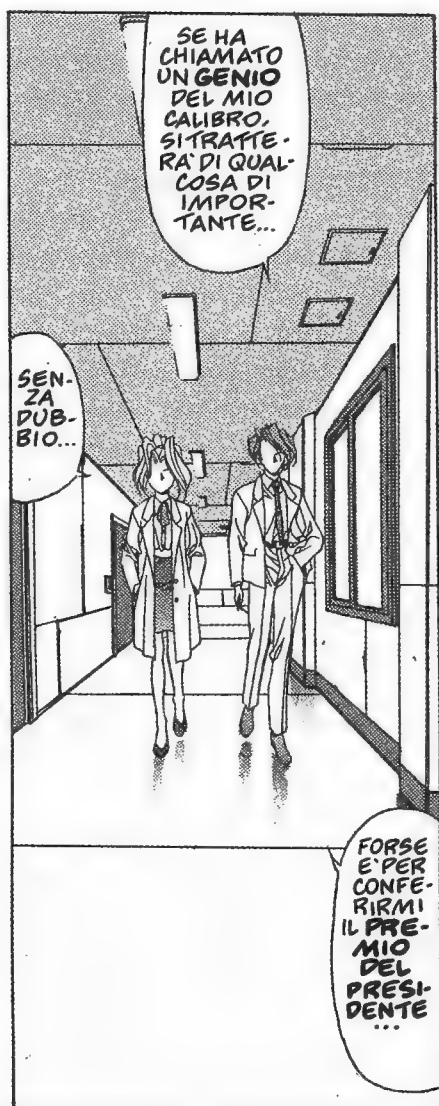
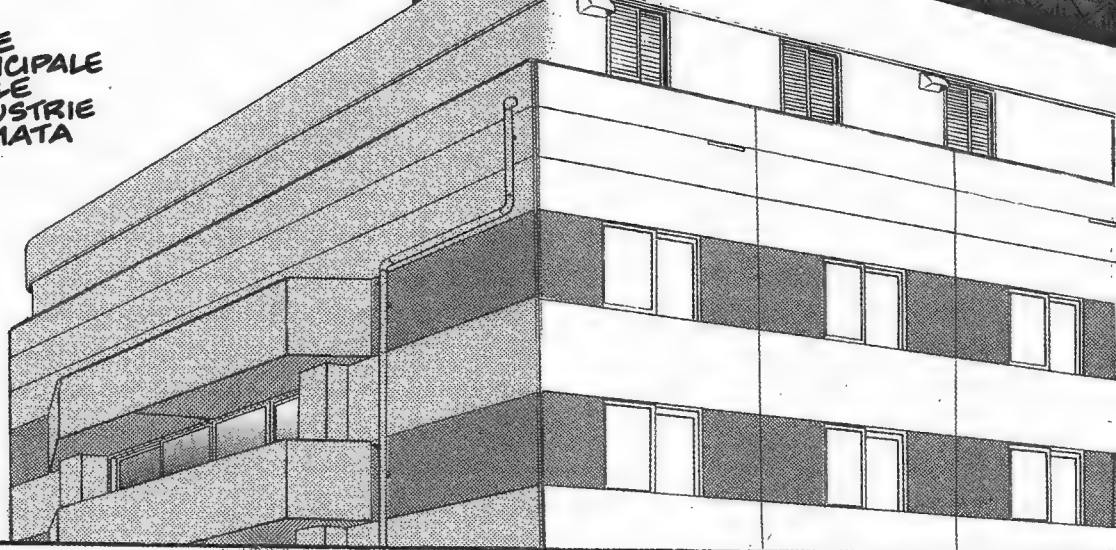
SCUSI... AVREI UNA DOMANDA...
NON ABBIAMO LA MINIMA IDEA DI QUALE LIVELLO TECNOLOGICO ABBIANO RAGGIUNTO...
PURTROPPO, LE NOSTRE INFORMAZIONI RIGUARDO AI ROBOT CHE AVETE VISTO SONO MOLTO SCARSE...

...E' UN PO' CHE CI PENSO...
PREGO.

...E CI SONO UN PAIO DI COSE CHE NON RIESCO A SPIEGARMI...
PER ESEMPIO... PERCHE' DOBBIAMO INDOSSARE IL CAPPUCCIO SUL POSTO DI LAVORO?

CHE RAZZA DI DOMANDA E' QUESTA?!
LO SAI O NO COME SI CHIAMA LA NOSTRA DITTA?!

...N-NON VORRA' DIRMI CHE...
S-SI... MA...

PROPRIO COSÌ, INVECE! NOI SIAMO LE INDUSTRIE KURAHASHI SPA, E IL NOSTRO NOME PER ESTESO È KURAHASHI KOGYO KABUSHIKI-GAISHA...
...E LE NOSTRE INIZIALI SONO K-K-K!

SEDE PRINCIPALE DELLE INDUSTRIE KAMATA

SE HA CHIAMATO UN **GENIO** DEL MIO CALIBRO, SI TRATTERÀ DI QUALCOSA DI IMPORTANTE...
SENZA DUBBIO...
FORSE È PER CONFERIRMI IL **PREMIO DEL PRESIDENTE**...

NON PER DISILLUDERTI, MA SE HA CHIAMATO ANCHE ME, SIGNIFICA CHE NON CI SONO BUONE NOTIZIE...
NON CAPISCO ...PERCHÉ DICI QUESTO?

PERCHÉ LA DONNA CON CUI HAI PARLATO LAVORAVA PROBABILMENTE PER UN'AZIENDA CONCORRENTE...
...E PER OTTENERE UN FAVORE LE HAI RIVELATO **TUTTI** I SEGRETI DELLA NOSTRA DITTA!

IL FATTO È CHE LA QUESTIONE COINVOLGE INDIRETTAMENTE ANCHE ME. COSÌ FARANNO IL **TERZO GRADO** A TUTTI E DUE!
UNA BELLA SECCATURA!
COME SAREBBE A DIRE?

CRIB-BIO...
IO SO-NO UN **DURO** CON LE DONNE, ALTRO-CHE'!

MA DAVVE-RO, SI-GNOR GENIO?
CON NOI GENII, L'AR-MA DELLA SEDUZIONE NON FUNZIO-NA! IL NO-STRO SELF CONTROL E' ESEMPLA-RE!

IL FATTO CHE TU SEI SCE-MO.
E POI... **QUALI** SEGRETI AVREI SVE-LATO, SCUSA?

CHE RAZZA DI DONNA... PRIVA DI GRA-ZIA E FEMMI-NILI-TA'...
NON SI VERGO-GNA A PORTA-RE LA CODA A TRENT'ANNI?

Direttore del reparto progettazione

GUARDA CHE FESSO...NON RIESCE A MASCHERARE NULLA!
ALLA FACCIA DEL SELF-CONTROL...
AH... EHEHEH... EHM... SALVE!

COSA? LA SUA SEGRETARIA?
MISAKI HOSHINO... PIACERE DI CONOSCERVI!
VI PRESENTO LA SIGNORINA MISAKI HOSHINO, LA MIA NUOVA SEGRETARIA!

MA CHE SEGRETI? VANEGGI ?
QUESTO SIGNIFICA CHE HA DEI SEGRETI DA TENERE NASCOSTI?

NON INTENDO FARE NESSUNA IDIOZIA DEL GENERE!
HA INTENZIONE DI TENERE I SUOI SEGRETI IN UNA TOMBA AL CIMITERO?
KAMATA

COS...?! SENTI, METTIAMOCI UNA PIETRA SOPRA, VA'!
NO, NON MI SEMBRA DI ESSERE VANITOSO!

TROVI? BE', DI SOLITO...
...E' MOLTO PEGGIO...
E' UN TIPO DIVERTENTE!

LA VUOI FINIRE DI MANDARE ALLA DERIVA IL TUO CERVELLO IN QUESTE IDIOZIE E APRIRE LE ORECCHIE?!
MI CHIEDO ALLORA DOVE TERRA' TUTTI I SUOI SEGRETI... VEDIAMO UN PO'...

NON MI SEMBRANO UN GRANCHE'...
BENE-BENE... E QUESTI SAREBBERO I MEMBRI DEL REPARTO DI CREAZIONE DELLE ARMI?

A DIRE IL VERO...
...VORREI CHIEDERVI UN FAVORE...
CIOE'?
ECCO, IO...
BE'.. MI PIACEREBBE VEDERE I ROBOT CHE AVETE CREATO...
VORREI RENDERMI CONTO DI PERSONA DEL CAMPO IN CUI LAVORERO' D'ORA IN POI...
MA CERTO, HA RAGIONE!
PER SVOLGERE UN BUON LAVORO, E' SEMPRE UTILE CONOSCERE CIO' DI CUI CI SI OCCUPA...
...DEI PRODOTTI, DEI CONCORRENTI, DEI COLLEGHI! SÌ, SOPRATTUTTO DEI COLLEGHI! BISOGNA CONOSCERSI BENE, ALLACCIARE RAPPORTI, DIVENTARE MOLTO INTIMI!
COS... ?!

COME SAREBBE A DIRE MOLTO INTIMI?
MA COSA VAI A PENSARE? PARLO DI RAPPORTI DI LAVORO!

UH...
SMAP
THUMP
LO VEDI COME SEI MALIZIOSA?!
TUP
EHI, CALMA!
THUMP
THUD

NO, DI SOLITO NO...
S-SONO SEMPRE COSÌ?
SONO PEGGIO...

MI CHIEDEVO CHI...
...AVESSE COSTRUITO SAYURI...

...C-COME UN CANE?
PENSA CHE, OVUNQUE SI TROVI, SAYURI MI RAGGIUNGE APPENA SUONO QUESTO FISCHIETTO!

GENIALE, VERO?!
SONO STATO IO!
EHI!
ZOMP

ECCOMI QUI!

SONO SAYURI!

DAAN

VERAMENTE IO SONO SIGNORINA, E SONO LA SEGRETARIA DEL DIRETTORE!
OOH,... LA SEGRETARIA?

SEGRETI? MA VANEGGI?
ALLORA HA DEI SEGRETI DA NASCONDERE?

METTIAMOCI UNA PIETRA SOPRA...
NON SONO VANITOSA!

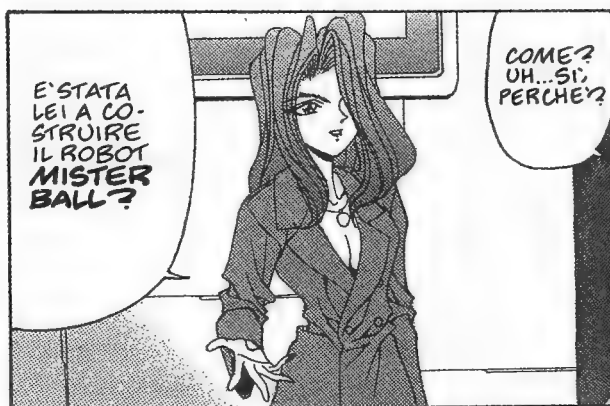
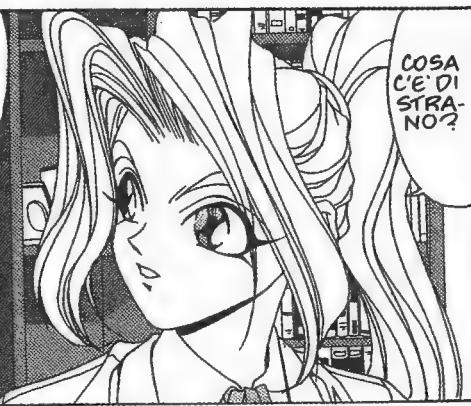
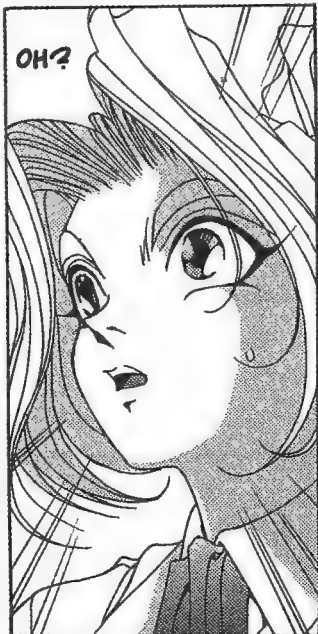
VA BENE, BASTA COSÌ... SEI STATA EFFETTIVAMENTE CREATA DAL CAPOSEZIONE SAKAZAKI!
PERCHÈ? I CIMITERI NON MI PIACCIONO!

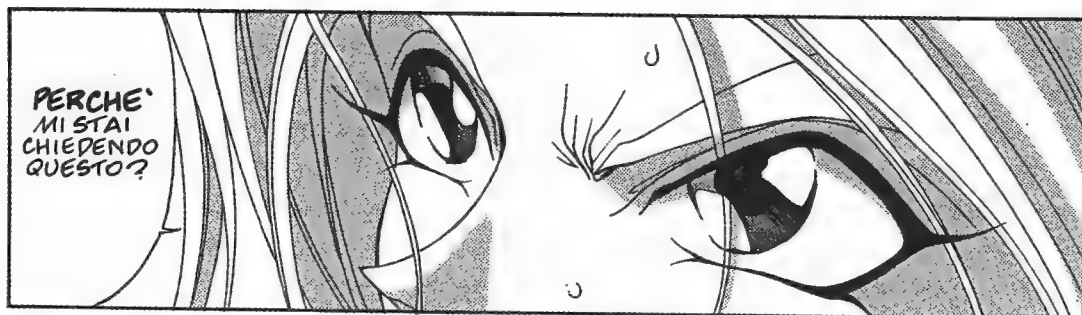
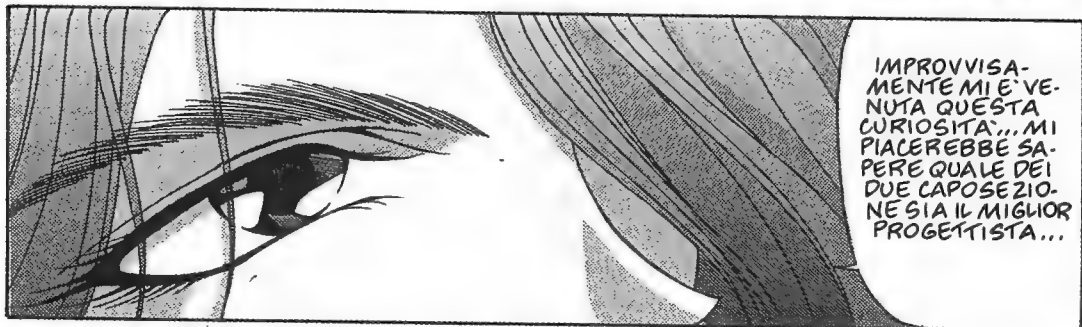
SCUSA. SIGNORINA... MA TU E IL CAPOSEZIONE...

OH, NO!
NON STARÀ DICENDO...

L'HA DETTO...
...ANDATE A LETTO INSIEME?
SWAP

MA BRAVO! E' QUESTA LA ROBA CHE LE INSEGNI ?!
LE STO DANDO UN'EDUCAZIONE ATTUALE, DA VENTUNESIMO SECOLO, COSÌ NON AVRÀ SORPRESE IN FUTURO!

CAPOSEZIONE ARITA!
E QUESTO CHE DIAVOLO C'ENTRA CON LA GENTE CHE VA A LETTO INSIEME?
BE', SE QUALCHE SUA AMICA LO FACESSE, NON SI MERAVIGLIEREBBE, NO?

COSA C'È DI STRANO?
COME? UH... SI, PERCHÉ?
E' STATA LEI A COSTRUIRE IL ROBOT MISTER BALL?

MI CHIEDO CHI SIA PIÙ POTENTE...
LUI... O SAYURI?

OH?

SE LI FACESSIMO COMBATTERE TRA DI LORO...
...QUALE DEI DUE VINCEREBBE?

NON C'E' AFFATTO BISOGNO CHE UNA SEGRETARIA SI INTERESSI AI PROGETTI DELLA DITTA FINO A QUESTO PUNTO!

ASPETTA, CHISATO!

NON CREDO CHE CI SIA NULLA DI MALE NEL VOLERSI INFORMARE...
PERCHE' TI SCALDI TANTO?

UH?
TI VOGLIO DARE UN CONSIGLIO, GENIO...

SONO PRATICAMENTE CERTA CHE STIA NASCONDENDO QUALCOSA!
NON FIDARTI TROPPO DI QUELLA DONNA! E' SOSPETTA!

DEV'ESSERE DIVERTENTE FARE I GELOSI!
PRIMA SEI STATA GELOSA DI SAYURI, ORA LO SEI DI MISAKI...
ECCO, LO SAPEVO... IL TUO SOLITO CARATTERE CHE RIAFFIORA...

IN FONDO, NON ME NE IMPORTA SE TI CACCERAI NEI GUAI!
FA' UN PO' COME TI PARE, ALLORA!

FIUU... HA UN CARATTERINO...

EPPURE QUELLA DONNA NON PIACE NEANCHE A ME...

E PERCHÉ?

NON LO CAPISCO BENE...
...MA QUALCOSA MI IMPEDISCE DI PROVARE SIMPATIA VERSO DI LEI...

TEMO DI ESSERE IO A NON CAPIRE...
IL MODO DI PENSARE DI DONNE E ROBOT MI SFUGGE DEL TUTTO...

HOSHINO!
COME IMMAGINAVO... I DATI RIGUARDANTI LE ARMI ROBOT SONO TOP SECRET...

HOSHINO!
POCO MALE... BASTERÀ TORNARE ALLE DIRETTIVE DEL PRIMO PIANO...

N-NO, PERCHÉ?! NON STO TRAMANDO NIENTE!
NON STAVO CERCANDO NESSUN FILE TOP SECRET!
HOSHINO! C'È QUALCOSA CHE NON VA?

BRUTTO VECCHIACCIO...
BE', BASTAVA CHIAMARMI DAL SUO UFFICIO...
TI DISPIACEREBBE PREPARARMI UN CAFFÈ?
VERAMENTE TI CHIAMO DA ALMENO MEZZ'ORA!

BE', ALLORA VADO A PREPARARGLIELO SUBITO!
SENZA ZUCCHERO, MI RACCOMANDO... MI PIACE DOLCE...

MENO MALE CHE E' UN PERFETTO INETTO!

QUI PARLA SAIBABA! CI SIETE, ONIBABA?
DATE IL VIA ALL'OPERAZIONE TANA DELLA DONNOLA!

QUI ONIBABA! RICEVUTO!

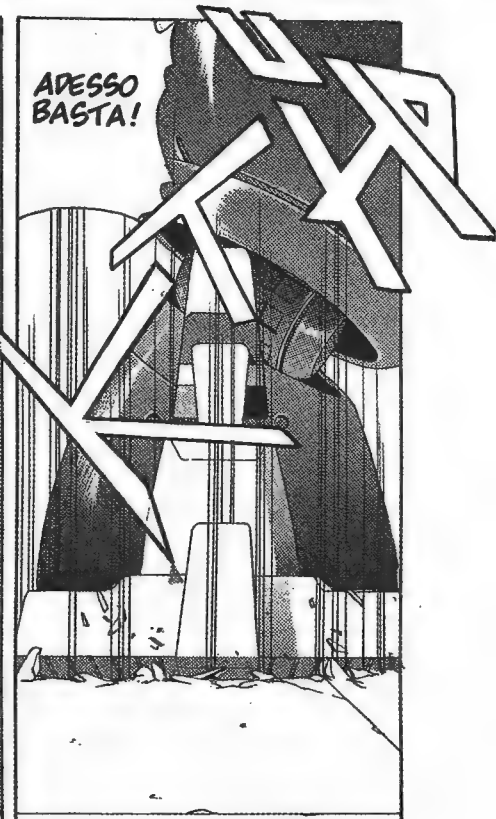
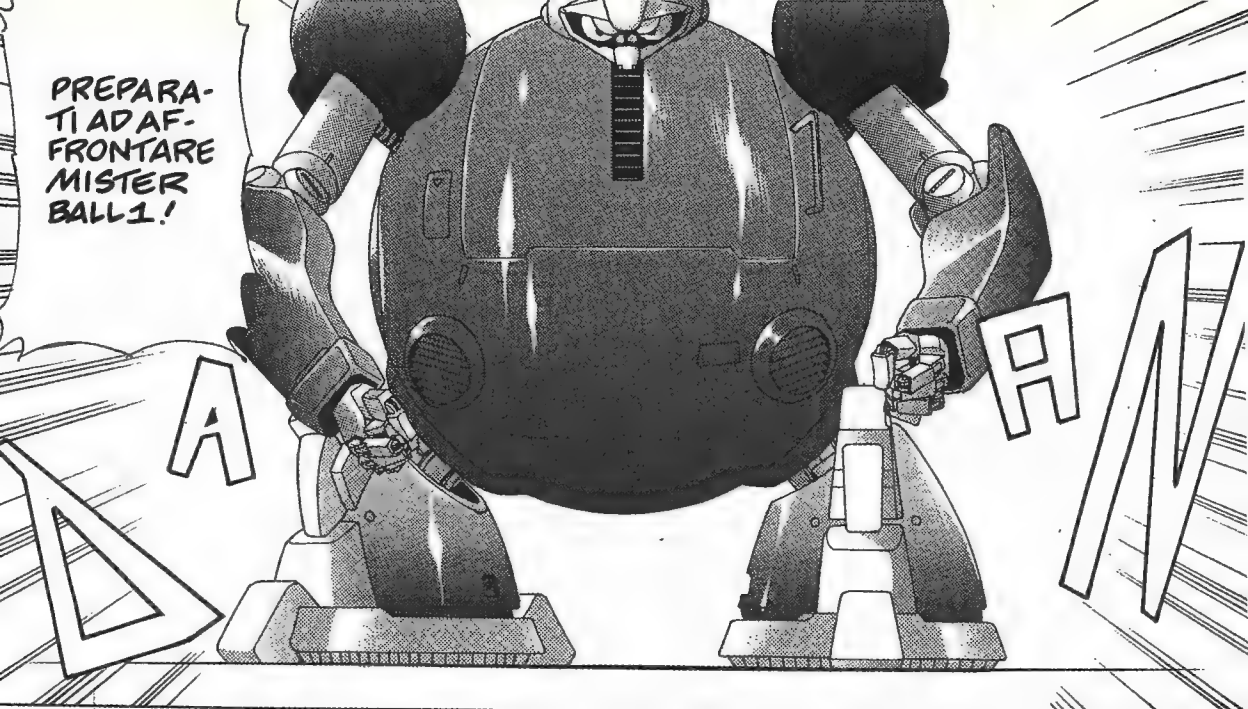
OPERAZIONE TANA DELLA DONNOLA!
HAHH
RRR
E C'E' BISOGNO DI URLARE PER UNA COSA DEL GENERE?!

SUPERMEGA-
ROBOALIEN
GIGER-HR1

MA NON HA SENSO ATTACCARE UN PARCHEGGIO!
AMBASCIATOR NON PORTA PENA... IN EFFETTI...
MI SCUSI, MA NON MI SEMBRA QUESTO IL PUNTO!

E' VERO! HAI RAGIONE!
CIAK

SONO NOMURA! CHIAMA IL CAPOSEZIONE ARITA!
E' UN'EMERGENZA, CAPITO?!

ADESSO BASTA!

PREPARATI AD AFFRONTARE MISTER BALL 1!

DAAN

FATTI SOTTO!

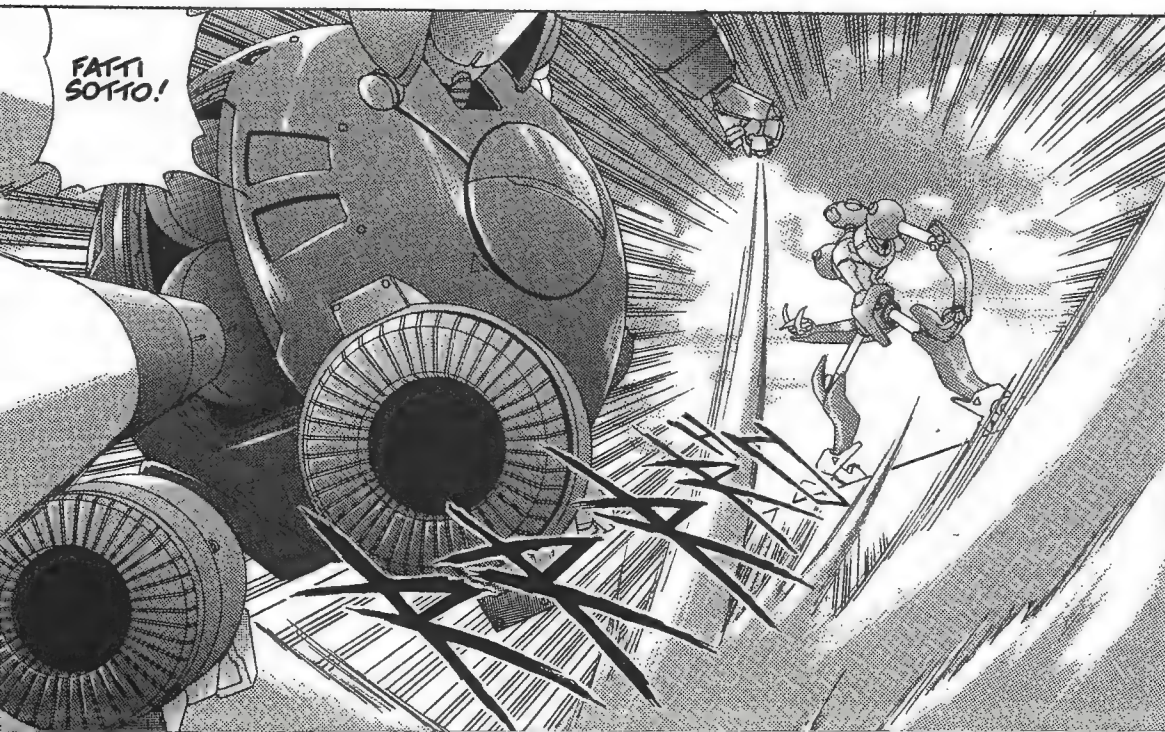
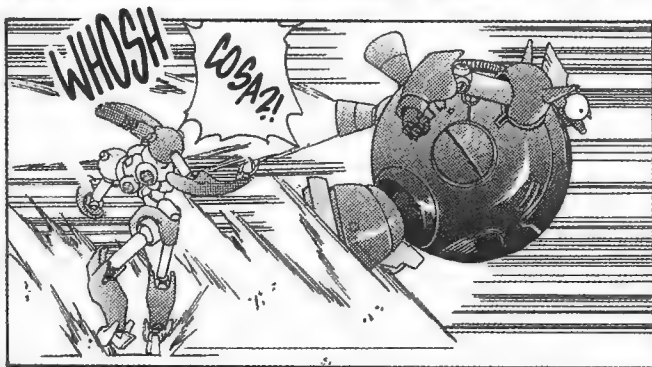
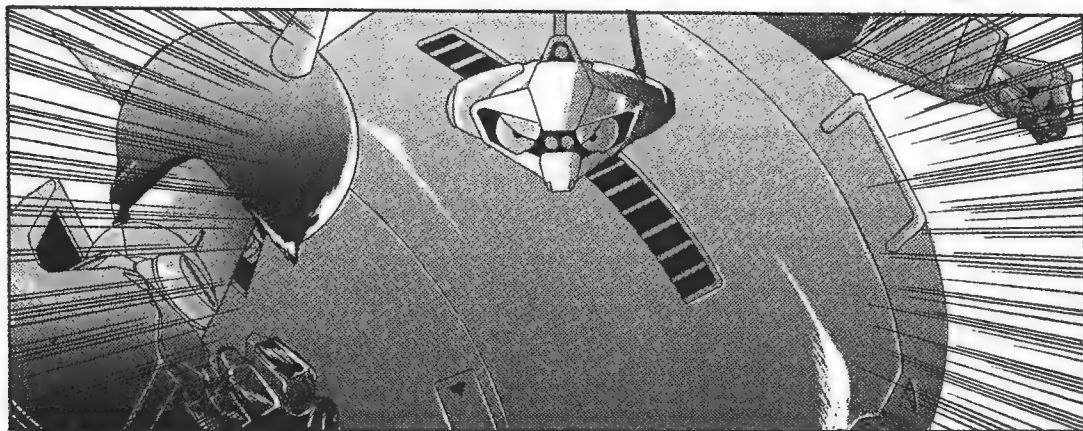
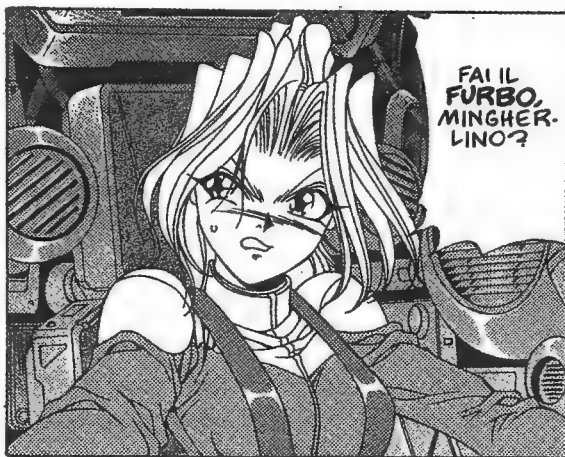
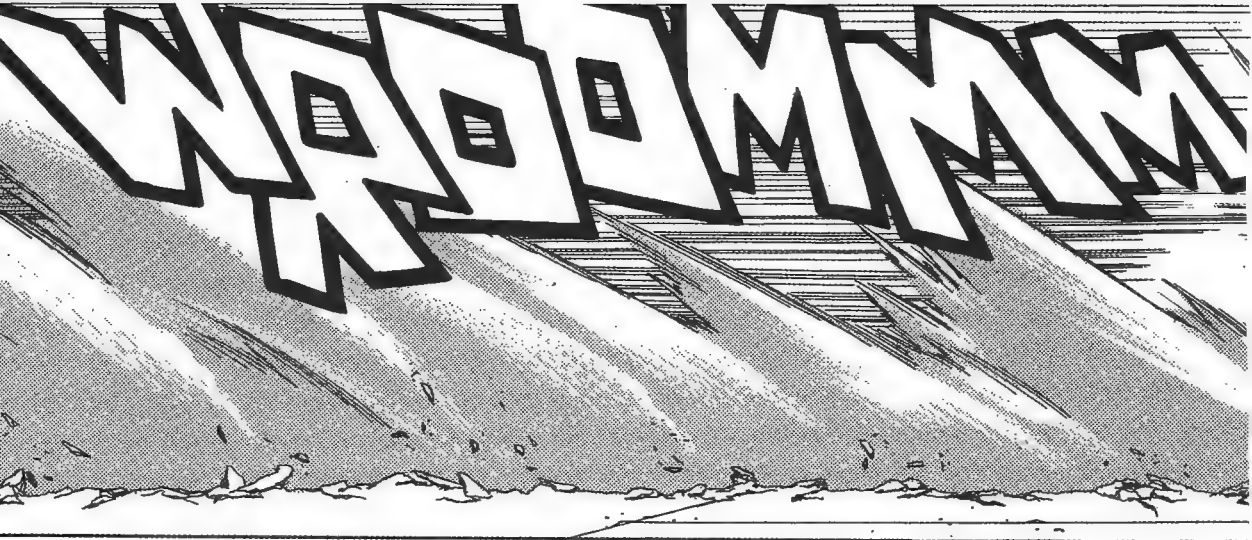
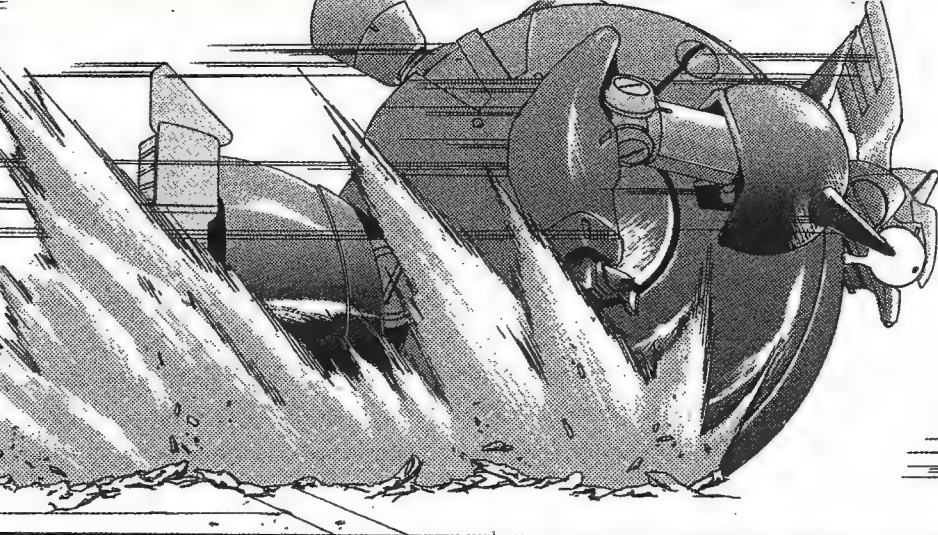
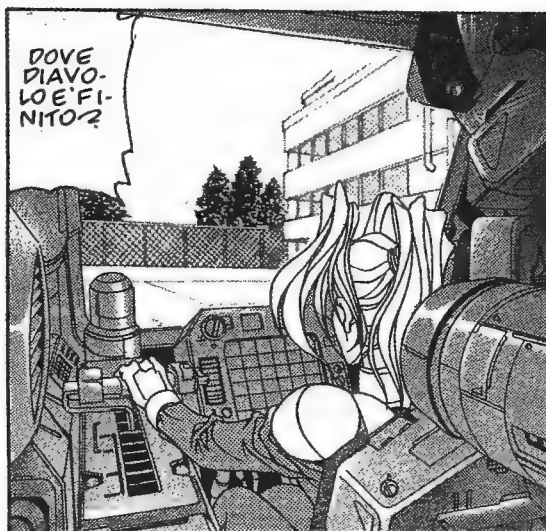
LA MIGLIOR DIFESA E' L'ATTACCO!
THUMP
WHOSH
COSA?!
OH, NOOOO!

WROOMMM

CHISATO!
MA CHE STA COMBINANDO?

FAI IL FURBO, MINGHERLINO?

MOLTO BENE! TI RENDERÒ PAN PER FOCACCIA RADDOPPIATO!
SSSSSH

È TIPICO DI CHISATO...
LEI FA LO SBAGLIO E LA COLPA LA DÀ AGLI ALTRI...

QUALCUNO MI FERMI!

DOVE DIAVOLO E' FINITO?

DIETRO DI TE!

OH!

KTHUD

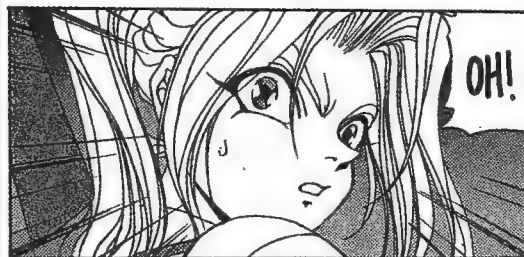
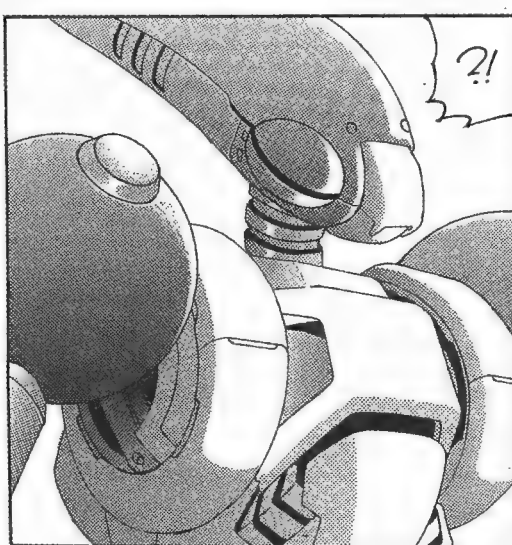
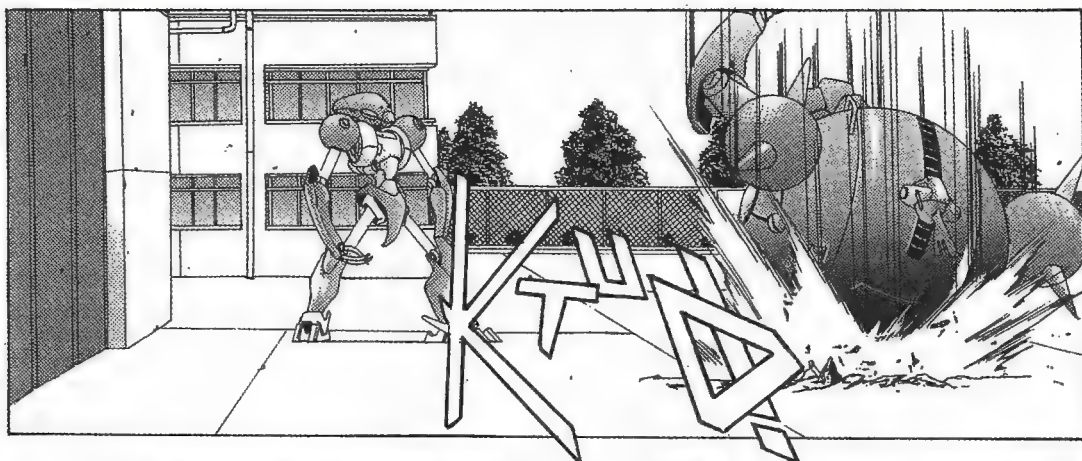
KTUD!

SE IL LORO LIVELLO E` QUESTO... AHAHAH...

E` PIU` VELOCE E PIU` POTENTE DI MISTER BALL...
CHI AVRA` COSTRUITO QUEL ROBOT ?!

OH, NO! IL MISTER BALL HA IL SISTEMA DI COMANDO DANNEGGIATO!
QUESTO SIGNIFICA CHE NON PUO` USARE NE` BRACCIA, NE` GAMBE... E` UNA PALLA IMMOBILE!

MA... CHE...
DOVE SARA` ANDATA SAYURI ?

?!

MALTRATTARE I PIU' DEBOLI E' DA VIGLIACCHI!
ADESSO SMETTILA!

NON METTERTI IN MEZZO, SAYURI!
QUEL COSO E' UN OSSO TROPPO DURO PER UNA RAGAZZINA COME TE!

...

OH, NO... SE SAYURI VENISSE DANNEGGIATA... IO... IO...
...DOVREI LAVORARE DI NOTTE PER RIPARARLA... FARE GLI STRAORDINARI NEI FINE-SETTIMANA... NON VOGLIO!

MM...
...E PROTEGGICI TUTTI, AMEN!!

LASCIA STARE MISTER BALL! HAI CAPITO?!
...

E' IL MOMENTO GIUSTO! SAYURI L'HA DISTRATTO!
RICORRERÒ AL MIO ASSO NELLA MANICA!

KLANK
PUGNO...

...A RAZZO!

KDA

...

COME SI FA A PROGETTARE ROBA SIMILE?
UNA COSA DEL GENERE NON POTRA' MAI VOLARE...

ERO SICURA CHE FUNZIONASSE!
MA COM'E' POSSIBILE?!

SSSH

AAH!

AAH!

CHISAKO!

MALEDIZIONE, CHE RABBIA!

RIPETO CHE NON CAPISCO COSA PASSA PER LA MENTE DI DONNE E ROBOT!
GUARDA CHE DETERMINAZIONE... E DIRE CHE NON E' SUCCESSO NIENTE DI SPECIALE! IL PUGNO E' ESPLOSO DA SOLO...
WHOOOSH
CRAK
SSSH

WHOOOSH
CHE VELOCITA'!
WHAM

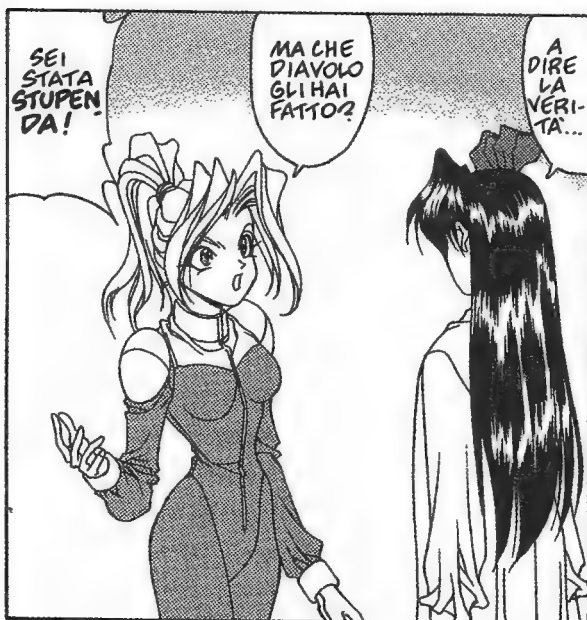
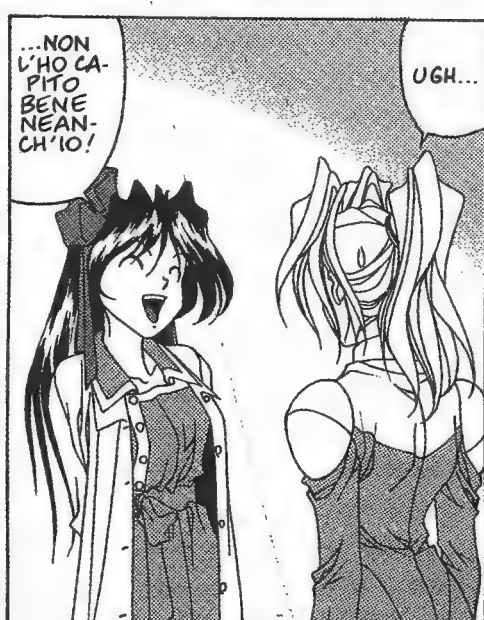
* VEDI **KAPPA** NR. 38-KB.

CLAK
CLANCK

ECCO!

TIUA

CHE DIAVOLO E' SUCCESSO ?!
NON CAPISCO...

IL PLASMA JET CUTTER...
L'HA DECAPITATO EMETTENDO UN GETTO DI GAS IONIZZATO AD ALTA TEMPERATURA...
NONOSTANTE SIA PRIVA DI PROGRAMMI DI COMBATTIMENTO, RIESCE A METTERE IN MOSTRA TUTTE LE PROPRIE POTENZIALITÀ...
NON SO COME SIA POSSIBILE... MA IL FATTO CHE SIA STATA CREATA DAL MIO GENIO SPIEGA TUTTO!
MA COME?! NON TI SEI FATTO NIENTE, SAKAZAKI?
NO, CAPO... PERCHÉ? LE DISPIACE?
SEI STATA STUPENDA!
MA CHE DIAVOLO GLI HAI FATTO?
A DIRE LA VERITÀ...
...NON L'HO CAPITO BENE NEANCH'IO!
UGH...

CALM BREAKER - CONTINUA

K50-A
Alla redazione di **Kappa Magazine**. Tempo fa ho fatto una previsione sui manga attraverso i tarocchi, ma ho deciso di spedirvela solo ora per poter meglio analizzare la situazione. Quale sarà il futuro del fumetto e dell'animazione giapponese? Per una doppia domanda sarebbero stati necessari due giri di carte: nonostante ne abbia fatto uno soltanto, è emersa una traccia ben chiara. Beccatevi il responso che segue, l'oracolo parla.
«La situazione attuale del manga in Italia è in movimento, così come i guai e le agitazioni, ma si prospetta nuovo lavoro per i Kappa boys, che raggiungeranno una certa grandezza attraverso la combinazione delle loro capacità fisiche e mentali. E' confermato il trend positivo e il superamento di ostilità precedentemente insormontabili. La meta del manga è di radicarsi in modo decisivo nel mercato, dopo i drastici cambi di tendenza del passato che hanno tradito la fiducia dei responsabili di casa Star. Per qualche tempo ancora vedremo delle trasformazioni, ma sarà un cammino obbligato in vista di grandi novità. Il futuro vedrà una grande proliferazione di manga e una esagerata tendenza al compiacimento da parte dei Kappa boys, che rimarranno schiacciati da un peso troppo grande. Attenzione, quindi. Pur tenendo conto di un distinto trasformismo del manga a livello microscopico, a una visione macroscopica la situazione è però di grande immutabilità. Non a caso l'influenza ambientale verso tutto ciò che è connesso al fumetto e all'animazione giapponese è di superficialità e trascuratezza generale. I desideri più intimi dei Kappa boys sono di migliorare ancora, mantenendo un rapporto di totale onestà che verrà premiato. Il futuro è palese: un aumento di produzioni nipponiche e un incremento di fan (anche se circoscritto) consolidato da ammiratori che sanno ragionare.»
Questa è la parola dei ventidue arcani maggiori dei tarocchi.
Tancredi Lampedusa, Padova

K50-B
Carissimi Kappa boys, finalmente ho deciso di scrivervi dopo quattro anni che seguo le vostre testate: è nel settembre del 1992, infatti, che ho iniziato questa bellissima avventura con voi. In edicola spiccava il terzo numero di **Kappa Magazine**, che ho comprato spinto soprattutto dalla curiosità. Me ne sono innamorato immediatamente grazie agli ottimi fumetti, agli articoli e alla simpatia e competenza di voi redattori (nonché dei vostri collaboratori). Da allora ho continuato a seguirvi con passione e, se Dio vorrà, continuerò a farlo per molto tempo. Questa lettera vuole essere un po' l'analisi di quanto fatto da voi finora, nonché il tentativo di fare qualche piccola considerazione sull'attuale situazione. Prima di farlo, comunque, credo sia meglio presentarmi: mi chiamo Angelo Coniglio e ho 19 anni (ne compierò 20 il 16 luglio). Nonostante l'aumento di prezzo, devo riconoscere che **Kappa Magazine** ha ancora un buon rapporto qualità/prezzo, soprattutto da quando le è stato cambiato il look (scelta azzeccata!): sono a conoscenza del vertiginoso aumento della carta e altri editori sono stati costretti a operare scelte ben più impopolari. I fumetti della nostra rivista ammiraglia sono tutti di ottima fattura: **Oh, mia Dea!** è un autentico capolavoro! E' come se la poesia fosse fatta disegno. Bellissime, inoltre, le tavole a colori che mostrano ancora meglio la maestria di Fujishima (molto si potrebbe scrivere sul suo incredibile miglioramento di stile rispetto ai primi episodi). Inizialmente **Gun Smith Cats** non mi piaceva molto: i disegni erano belli, certo, ma la storia era poco intrigante. Ultimamente, però, da questo punto di vista la storia ha fatto un bel salto di qualità: ora le vicende sono veramente dinamite pura, con colpi di scena degni di Araki o Yoshiki (bravo, Sonoda!). **Assembler OX**, così come **Compiler**, mi fa veramente morire dal ridere: l'inizio ha un po' sorpreso tutti, sia per la drammaticità della storia, sia per il disegno, ma l'ordine è stato presto ristabilito. La serie si dimostra allegra, piacevole e frizzante: che voi sappiate, Kia Asamiya è mai stato in un manicomio? **Isshuku Ippan**, poi, è stata una bella sorpresa che ci ha permesso di conoscere un altro aspetto del grande Monkey Punch. **Zeta** e **World Apartment Horror** sono molto interessanti e lanciano entrambi messaggi di denuncia sociale: due fumetti che vogliono far riflettere oltre che divertire. **Squadra Speciale Ghost** è superbo: splendidi disegni (come non ricordare le stupende tavole a colori?) e una narrazione fantastica per quello che possiamo considerare uno dei migliori fumetti cyberpunk (forse il migliore in assoluto). Speriamo che Shirow concluda in fretta la seconda serie, perché la sto aspettando con trepidazione! La parentesi **Gundam** è quella che ha soddisfatto meno noi lettori anche se, devo ammetterlo, gli adattamenti di **0080** e **F-91** non mi sono poi dispiaciuti: il guaio è che ci si aspettava qualcosa di più vicino alla serie televisiva! Anche se si trattava di una mossa commerciale, come da voi onestamente dichiarato, dobbiamo comunque esserne grati, visto che ha permesso a **Kappa** di tirare avanti in un periodo di grande crisi. **Fatal Fury** lo consideravo un fumetto discreto, niente di più, ma leggerlo tutto d'un fiato lo ha reso ancor più avvincente. E veniamo ora alle storie brevi, che fanno parte della formula 'ovetto Kinder': un'idea a dir poco azzeccata che ci ha permesso di scoprire nuovi autori. **Calm Breaker** è divertentissimo (mi unisco al coro che ne chiede l'intera serie su **Kappa**), così come **Super Deformed Gundam** (ci sono altri episodi del genere?), **Joe e il capitano** ci ha lanciato un chiarissimo messaggio antirazzista (Tezuka è davvero il dio dei manga), **Joyful Bell** si è rivelato un bellissimo racconto di Natale e il samurai di Ikegami, infine, ha ottime premesse (non l'ho ancora letto). Passando ad **Anime**, la trovo una meravigliosa 'rivista nella rivista', con articoli davvero completi e un'impaginazione davvero azzeccata. Le rubriche sono davvero utili (e poi, quale altra rivista ci offre un personaggio così 'gaùrro' come il Kappa?): ottima l'idea di **Kappa Vox** e **Cyberkappa**, così come il nuovo **TV Color**, meglio impostato); anche **Game Over** lo trovo migliorato nella grafica e nei contenuti (mancano ancora i prezzi dei videogiochi recensiti, però). Peccato per la soppressione di **Eroi**, che trovavo interessante (non avete

mai parlato di Megaloman e Koseidon). Se si cerca qualche spunto di riflessione, inoltre, basta leggere l'editoriale! Non sarebbe male se ritornasse l'**Edikola di Kappa**, che ci informava costantemente selle bestialità che vengono scritte dai giornalisti della carta stampata. Le pagine della posta hanno analizzato a fondo tre importanti argomenti: la pirateria, la mancanza di originalità nelle ultime produzioni nipponiche e la censura operata dai responsabili TV. La pirateria è uno dei peggiori mali del mercato editoriale italiano, e in questi ultimi anni si è sviluppata soprattutto a discapito di manga e anime. Molti appassionati sono caduti, in passato, in questa trappola, soprattutto quando le produzioni giapponesi sono tornate massicciamente nel nostro paese. Quando mi sono reso conto del mio errore ho riparato al danno fatto, ma se certe riviste escono ancora in edicola significa che qualcuno ancora le compra. I giornalai non fanno niente per combattere questo fenomeno, preoccupandosi solo del loro guadagno. La pirateria uccide il mercato (non solo quello a fumetti) a discapito di chi fa onestamente il proprio lavoro. Non diamo corda agli editori pirata. Sensibilizziamo l'opinione pubblica sul problema!
Sulla scarsità d'idee di molti nuovi autori si è già a lungo parlato. Personalmente credo che la situazione stia migliorando, basti pensare agli ultimi film per il grande schermo (**Squadra Speciale Ghost**, **Memories**, **Lupin III**...) o a certi manga (**Calm Breaker** su tutti). Non è molto, ma qualcosa si sta muovendo. I nostri fumettisti sono sbarcati in Giappone (Vanna Vinci, Igort...) e le loro opere stanno avendo grande successo: questo stimolerà certamente gli artisti giapponesi a fare ancora meglio!
Riguardo alla censura, sono perfettamente d'accordo con voi: un'opera va accettata così come è stata concepita. Che senso ha censurare delle scene, sopprimere musiche originali e stravolgere i nomi di ambienti e personaggi? Non è una forma di intolleranza? Non è giusto dover ricorrere al mercato dell'home video per godersi una serie senza censure (paghiamo già il canone e, in qualche modo, la pubblicità che ci propinano in continuazione). Si tende a criticare ciò che non si conosce e i bravi giornalisti sono mosche bianche (a parte Luca Raffaelli e quelli che hanno collaborato con voi). Questa lunga lettera si avvia alla conclusione. Grazie ancora di tutto e un'ultima richiesta: pubblicate il mio indirizzo, così altri appassionati potranno iniziare a corrispondere con me. **Angelo Coniglio**, via Sambuy 17, 10026 Santena (TO)

Uno sguardo al futuro e uno al passato. Questo mese lo spazio è tutto dedicato a voi, e queste poche righe servono solo a ringraziarvi per averci seguito fin qui, sostenendoci quando ne avevamo più bisogno. Siamo ritornati in postazione carichi di energie, dopo un viaggio in Giappone che ha premiato il nostro impegno nel salvaguardare i manga e la cultura nipponica in Italia. I tarocchi di Tancredi non mentono: il manga (almeno a giudicare dalle anteprime di questo numero) è in grande espansione, e l'animazione giapponese godrà presto della forza imprenditoriale di un colosso pronto a scendere in campo (si preannuncia quindi una maggiore diffusione di videocassette e una qualità della pellicola nettamente superiore allo standard attuale). Mai come ora vi chiediamo di rimanere con noi: non ve ne pentirete davvero!

Kappa boys

agosto 1996

I voti sotto riportati si riferiscono a Kappa Magazine 50

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'episodio di:
___ **CHANGING FO**
___ **ASSEMBLER OX**
___ **CALM BREAKER**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per i seguenti articoli:
___ **TENCHI MUYOO!**
___ **ORANGE ROAD 1996**
___ **KAPPA VOX (Vox, La Rubrikappa)**
___ **CYBERKAPPA**
___ **PUNTO A KAPPA**

Esprimete un voto (da 1 a 10) per l'illustrazione di copertina:
___ **KAPPA GIRL**

Cos'hai preferito in questo numero di **Kappa Magazine**?
____

Cosa ti ha interessato di meno?
____

Cosa manca ancora a **Kappa Magazine**?
____

Quale manga bruscamente interrotto vorresti continuare a leggere?
____

nome______________________________
cognome______________________________
età______________________________

CLASSIFICA maggio 1996 KAPPA

Fumetti (voti)

Bug Patrol	8,1
Oh, mia Dea!	7,8
Gun Smith Cats	7,2
Assembler OX	7

Redazionali (voti)

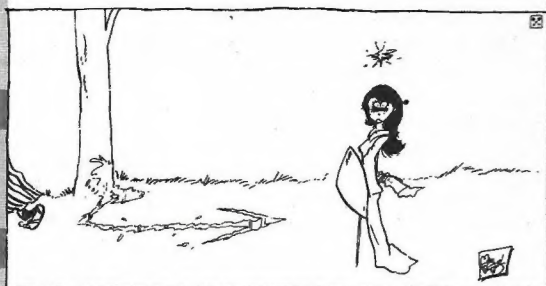
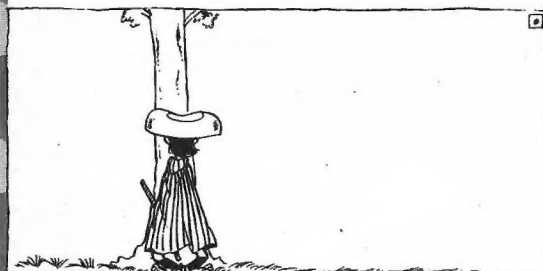
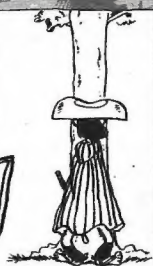
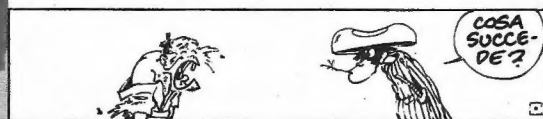
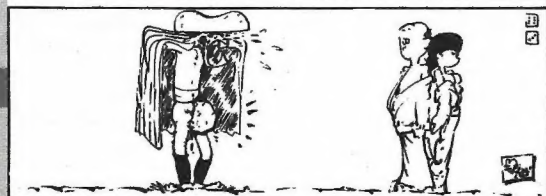
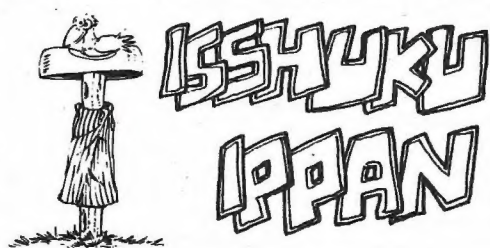
Dossier Tsukasa Hojo	8
Kappa Vox	7,6
TV Color: City Hunter	6,8

Copertina (voto)

Bug Patrol	7,6

Il meglio di Kappa
1) Bug Patrol
2) Dossier Tsukasa Hojo
3) Punto a Kappa

Il peggio di Kappa
1) TV Color: City Hunter
2) Cyberkappa
3) Graffi & Graffiti

Cosa manca?
1) Isshuku Ippan
2) News
3) Classici

ISSHUKU IPPAN *di Monkey Punch*

SLURP!

I FILM SEGRETI DI LUPIN III

Primo tempo: AGOSTO
Secondo tempo: SETTEMBRE
Nell'intervallo: il trailer di DEAD OR ALIVE su Kappa 51 a OTTOBRE!

Assetati di SESSO, voraci, mordaci, terribili: sono gli abitanti di YAP LAND: scopriteli nella nuova formula di MITICO (una storia un'emozione)!

due attesi ritorni su
STORIE di KAPPA
ottobre - novembre - dicembre
ROUGH
GON
settembre